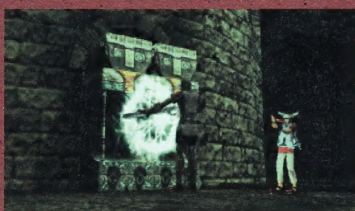
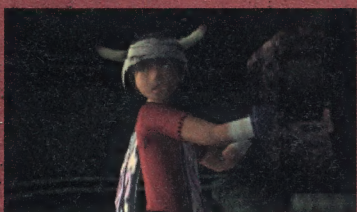
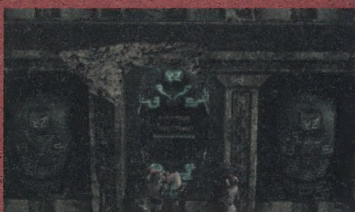
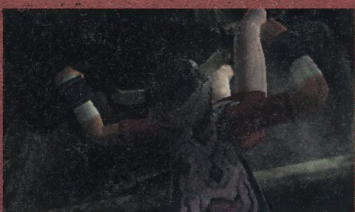
ICO
公式ガイドブック
SOFT BANK Publishing
PlayStation 2

ICO
公式ガイドブック
東の反射鏡
東の偶像階段
東の闘技場
東の崖
跳ね橋
正門
檻
西の崖
西の闘技場
西の偶像階段
西の反射鏡

ICO 公式ガイドブック

Introduction

イコには角が生えていました。角が生えているのは、村中でもイコだけでした。

村のしきたりでは、角の生えた子供が生まれると、その子は海の上に聳え立つ誰もいないお城にいけにえとして捧げられることになっており、今年はイコがお城に連れていかれる年でした。

１３歳の誕生日、３人の神官に連れられてお城へ向かう馬の上でも、イコは暴れたりしませんでした。

自分がこれからどうなるかは大体わかっていたけど、それは自分にとって当然のことと思っていたからです。

お城に入ると中は暗くてちょっと寂しくなったけど、それでもイコは我慢していました。

やがて、お城の部屋にある沢山のカプセルのひとつに入れられ、カプセルのふたが閉ざされ、神官の足音が聞こえなくなり、イコはいよいよ一人きりでした。イコは静かに目を閉じました。

すごく短かったかもしれないし、すごく長かったかもしれない時間が過ぎ、突然部屋がゆれ始めました。

イコを入れたカプセルは台座から転げ落ち、イコは部屋のど真ん中に投げ出されました。

床にたたきつけられた衝撃で気を失ったイコは、悪魔と出会い、自分が影に飲み込まれる暗くて怖い夢を見ました。

やがて夢から覚め、自分が広いお城の中に一人自由の身でいることに気づいたイコは、何処へ向かうこともなく歩き出しました。

こうしてイコの小さな冒険が始まったのです。

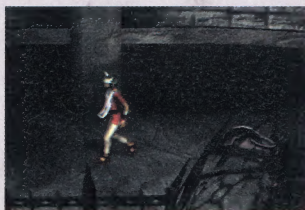
Contents

準備の章

ICO
イコの動かしかた

泳歩走
ぐくる

プレイヤーキャラクターであるイコは、アナログスティックで自由に動いてくれる。イコの進行方向は画面視点に対応しているので、同じ方向へ進みたい場合も、視点が変わった場合には、そのつどスティックの倒す方向を変えていかなければならない。また、行き止まりや壁、柵などの遮る物がないかぎり、進みたい方向に押せば、どこまでも進んでいくことができる。

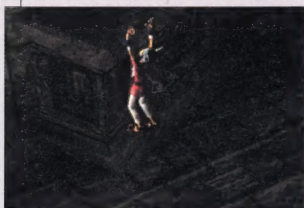
スティックを大きく倒すと走って移動する。高い段差があるところへ来ると、しばらくバランスを取る仕草をするので、落ちないように逆方向へレバーを倒すこと。

スティックを少しだけ倒すと歩いて移動する。高い段差があるところでは、しゃがんで降りる動作をする。

水中ではあまり自由に動けないが、泳ぐことができる。ただし、移動の速度は速くはない。

ジャンプ

〔△〕

△ボタンを押すと真上にジャンプをする。ジャンプした先につかまれる場所がある時は、そこにつかまり、さらにボタンを押し続けると、そのままその場所を登る動作につながる。また、移動しながらのジャンプは大ジャンプとなり、少しの段差ならば軽く飛び越えてしまう。イコの背よりも低い段差の近くでそれをやれば、その段差を登ってくれる。ちなみにハシゴや鎖につかまっている時でも、ジャンプすることは可能だ。

垂直ジャンプ

頭上にある足場やパイプなどにつかまる場合に使う。そのままボタンを押し続けることで、足場ならば登ることもできるのだ。

登る

小さな段差や水際なども、△ボタンで乗り越える。

反動をつけてジャンプ

鎖につかまっている時に◎ボタンで反動をつけてからジャンプすると、背を向けている方向ではなく、正面向きの方向へジャンプすることができる。

前へジャンプ

このくらいの距離ならば、ジャンプで向こう側へつかまることができる。しかし、あまり手前から飛ぶと先に届かないので気をつけよう。

後ろへジャンプ

梯子や鎖につかまっている時にジャンプすると、背を向けている方向へジャンプする。

アクション

〔◎〕

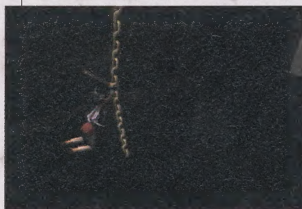
何かを行動に移したい時は、すべて◎ボタンを使うと考えておこう。プレイ中の仕掛けは、ほとんどこの◎ボタンで作動させることになる。他に動かしたい物などがある場合も、近くに寄ってボタンを押せば、何かしらの動作をしてくれるはず。アクションのバリエーションは豊かだ。

拾う・持つ

爆弾や樽、木の棒などのアイテムを取りたい時は、そのアイテムの近辺で◎ボタンを押す。アイテムが木の棒や剣などの武器の場合、イコは持っている武器を交換することになる。なお武器と爆弾は、同時に持つことができる。

レバー

近くでアクションを押すことで、レバーを作動させることができる。床に備え付けられているレバーの場合も同様に、◎ボタンを押して作動させる。

鎖を揺らす

鎖を揺らして遠くへジャンプする場合に行うアクション。ボタンを押し続けることで揺れも大きくなり、飛べる距離も少しだけ長くなる。

火を点ける

木の棒を持っている時、燭台や壁の火に近寄って◎ボタンを押すと、木の棒の先に火を点けられる。その火を使って爆弾などに着火することもできるのだ。ただし、火は棒を振ったり、一定時間がたつと消えてしまう。

押す・引く

箱や手押し車の前で◎ボタンを押すと、そうした物体を押す態勢になり、ボタンを押したままスティックを前か後ろに倒すと、その方向に物体を押したり引いたりすることができる。この場合、左右には動けない。

攻撃

立ったままの場合、1回だけ武器を振る。連続した攻撃ができないのが難点。

ジャンプ攻撃

移動ジャンプをした後に◎ボタンで攻撃を繰り出すとジャンプ攻撃となる。攻撃力に変化はないが、相手に攻撃があたると必ずダウンさせることができるのだ。

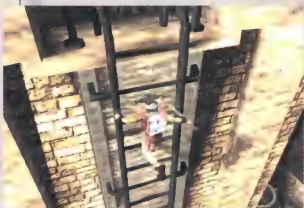
攻撃

〔□〕

影を追い払う時に使うボタン。手に何も持っていない場合は体当たりをし、木の棒や剣を持っているとそうした武器を振り回して攻撃する。また、スティックやジャンプボタンとあわせて活用すると、さまざまな攻撃ができる。状況に応じて攻撃を繰り出せるようにしておこう。

連続攻撃

スティックを倒して移動しながら□ボタンを連打すると、3連続の攻撃技が繰り出せる。3回目の振り上げ動作を相手に当てればダウンさせることができるが、その後のスキも大きいので注意。

下りる

ハシゴや鎖なら、高い場所から落ちても途中で必ずつかまり直してくれるので、安心して⊗を押せる。

降りる

〔⊗〕

足場につかまっている場合やハシゴ、鎖につかまっている時に⊗ボタンを押すと、一気に下へと降りることができる。先を急ぐために素早く降りたい時に便利。

仕掛けオブジェクト

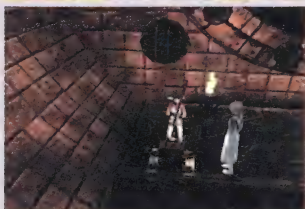
鎖・パイプ(縦)

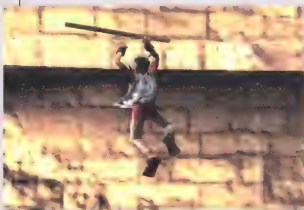
つかまることで上下に移動することができる。パイプはそのままスティックを上へ倒せば登ることができるが、鎖は上から吊らされているので、ジャンプでつかまる必要がある。

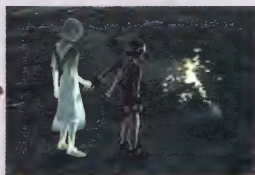
ハシゴ

上下にスティックを倒すことでハシゴを利用することができる。また、鎖やパイプ(縦)と同様にジャンプで飛びつかまることも可能だ。

城中にはさまざまな仕掛けがあり、イコとヨルダの行く手を阻む。もし進めそうにない場所があっても、どこかに仕掛けがあり、先に進めるようになっているので、周辺を注意深く観察していこう。

レバー

機械や仕掛けを作動させる時に使う。2つのタイプがあり、壁タイプ・床タイプともに手前で◎ボタンを押すだけで作動させることができる。

フチ・パイプ(横)・手すり

ジャンプなどでつかまることで、左右につかまって移動することができる。ただし、つかまっている時にジャンプすることはできない。また、⊗ボタンを押すとその場から落ちてしまうので、下に足場がない時は要注意。

爆弾・樽

爆弾や樽は持って歩きながら◎ボタンを押せば、投げることができる。影にぶつけて攻撃するときなどに有効だ。また、爆弾は火をつけて爆発させることで、さまざまな物を吹き飛ばしたり壊したりすることができる。その際に爆発にまきこまれてもミスにはならない。

箱

◎ボタンで押したり引いたりすることができる箱。足場として利用したり、床スイッチの重石に利用したりする。水に落とすと浮くのも特徴。

滑車

大きな仕掛けを作動させたりするのに使う。手すりの前で◎ボタンを押し続けながらスティックを倒すことで、動かせる。軸に近い所を押すとゆっくり、遠い端のほうを押すと速く動かすことができるのだ。

ロープ

剣で斬ることができるロープ。高い位置にある場合はジャンプ攻撃で斬ればよい。先に進むためには必要不可欠となるアクションだ。

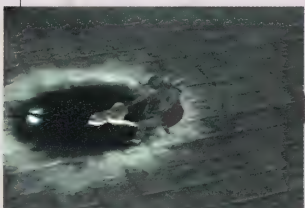
YORDA
ヨルダの動かしかた

謎の言葉を話す少女、ヨルダ。彼女と共に城からの脱出を試みることになるが、いたるところで煙のような影が現れ、彼女を闇の渕へ引きずり込もうとする。そうした影達の攻撃を阻止し、追い払わなければならないのだ。また、彼女を置いてイコが1人だけで次のシーンへ進んでも、一定時間で影が現れて彼女を連れ去ろうとするので、できるだけ一緒にいるように心がけよう。

手をつなぐ

R1ボタンを押すとヨルダをイコの場所まで呼ぶことができ、さらに2人の距離が接近すると手をつなぐ。また、R1ボタンを押している間は画面の視点がヨルダ中心となるので、彼女が影に連れ去られた時など、その場所を確認することもできる。なお、オプションでAタイプを選択すれば、R1ボタンを押している間中手をつなぐことになり、Bタイプを選択するとボタンを押すごとに手をつないだり放したりすることになる。

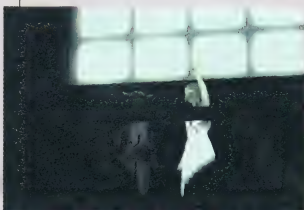
守る

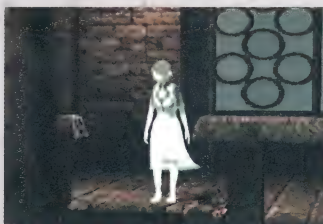
影は、イコを攻撃するよりヨルダを連れ去ることを優先する。つまり、常にヨルダと手をつなぎながら近づく影を迎え撃つのが、最もベストな守り方になるのだ。ただし、走りながら連続攻撃をする(P.009)とつないでいた手を離してしまうので、立ち止まるか、歩きながら攻撃を繰り出すとよい。背を向けていると影は素早く接近して来るので、そうした習性を利用して引きつけてから倒すと効率がよいことも覚えておこう。

引き出す

暗闇の渕へヨルダが引き込まれたまま一定時間たつとゲームオーバーとなる。彼女が引きずり込まれたら、渕に重なってR1ボタンで引き出してあげよう。完全に引き出すまでボタンを押し続ける必要はないが、深く引き込まれている場合は、それだけ引き出す時間も長くなる。

手伝う 助ける

非常に高い段差や間隔の空いた隙間をヨルダと共に移動するときは、彼女の移動をイコが助けてあげる必要がある。段差や隙間の端でR1ボタンを押すとイコが手を差し伸べて、ヨルダがそれにつかまるという動作につながるのだ。

ヒント

仕掛けや謎が解けず、特定の場所で一定時間を消費すると、ヨルダがイコにヒントとなる場所を指差して教えてくれることがある。しかし、指を差すだけで直接のクリア方法を教えてくれるわけではないので、あとはプレイヤー次第となる。

ヨルダのできないこと

ヨルダは、ジャンプをしたり、一定高度の段差やハシゴなどを登り降りすることはできるが、イコのようにパイプにつかまったり、鎖につかまったりすることはできない。移動不可能の場所へ誘導しようとすると拒否するので、正しい場所へ誘導してあげるか、違う手段を考えなくてはならない。ヨルダの出すヒント（上記参照）を参考にするといいだろう。

冒険の章

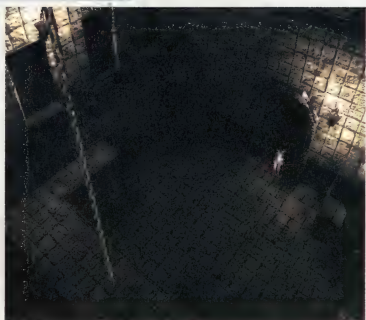
祭壇

倉庫

i. いけにえのカプセルから脱出すると、イコは不思議な夢を見る。その後、自由に動けるようになるので画面右の階段へ。突き当たりのレバーを引き、開いた扉から先へと進む。

ii. 隣の部屋は小さな倉庫。鎖につかまり上へよじ登ったら足場へ飛ぶ。足場へ背中を向けて△ボタンで飛ぶ方法が、簡単でオススメ。

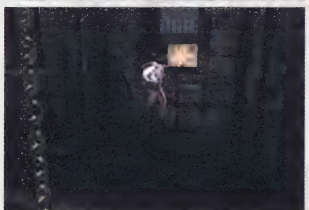
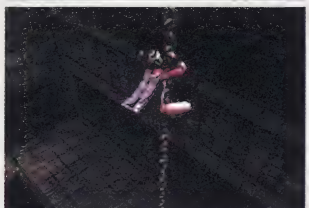
iii. 倉庫の上段にある足場へ飛び移ったら、今度は△ボタンで真ん中の窓枠によじ登り、隣の部屋へ。

I

階段の上にあるレバーで扉を開けて先へ

i

ii

iii

イコが動けるようになったら画面右側へ進み、階段を上がっていく。すると行き止まりでレバーが見つかる。このレバーを引くと真下にある扉を開くので、隣の部屋へと進もう。部屋の中は小さな倉庫になっており、天井から鎖が伸びている。この鎖につかまってある程度登ったら、足場へ背中を向けて△ボタンで背面ジャンプするか、◎ボタンで左右に揺らし反動をつけて△ボタンで上の足場へ飛び移る。その後、正面にある窓枠を登って次の螺旋階段の部屋へと進もう。

螺旋階段

object
木の棒×1

2 螺旋階段の崩れた足場は、窓から外へ出る

部屋は巨大な吹き抜け構造の塔になっていて、内壁をなぞるように螺旋階段が上へと伸びている。一番下の階にはふたつのハシゴがあるが、最初はスタート地点より画面左にあるハシゴへ向かおう。そのまま螺旋階段を道なりに進んでいくと、鎖を登った先で檻に閉じこめられたヨルダのデモシーンが始まる。その先の足場は崩れて進めないが、塔の内壁をよじ登り、壊れた窓からいったん外へ出よう。外に出たら、そのまま奥の窓へ登れば、崩れた足場の先へ進める。

塔の最上段、螺旋階段の行き止まりにはレバーがある。ここでレバーを引くと、ヨルダの檻が下へと降ろされる。その後は螺旋階段を、戻り、一番下へと戻っていこう。帰る際、崩れた足場でいちいちまた窓から外へ出なくても、そのまま下へ落ちた方が早い。このくらいの高さなら、まだイコは死なないので覚えておこう。

3 レバーで檻を地上へ降ろし、来た道を戻る

i. まずは画面左にあるハシゴから螺旋階段へと進む。この鎖をよじ登った先で、檻に閉じこめられたヨルダを見つけるデモシーンが流れる。

ii. 行き止まりの崩れた足場では、壁をよじ登って窓から外へ出る。そして奥にある別の窓から、再び塔の内側へと戻ってくればよい。

i

ii

iii

iv

iii. 螺旋階段の行き止まりにはレバーがある。このレバーを引けば、ヨルダの入れられた檻が下へと降ろされる。その後は、今来た道を戻っていけばよい。

iv. 螺旋階段を戻る際、崩れた足場はそのまま下へ落ちてしまっても大丈夫だ。このあたりでは、まだイコが死ぬ要素がないので、ゲームオーバーにはならない。

螺旋階段

4 檻の上に飛び乗りヨルダを助け、影を追い払う

螺旋階段から一番下へ戻ったら、そのまままっすぐ進んで、降りてきたハシゴの向かい側にあるハシゴを登ろう。その先で、ヨルダの閉じこめられた檻へ乗っかるようにジャンプすると、檻は下へ落ち、衝撃で檻の扉が開く。ヨルダが外へ出てくると不気味な黒い影が出現、ヨルダを連れ去ってしまうので、デモシーンが終わって動けるようになったら、すぐそばに落ちている木の棒を拾い影を追い払おう。ヨルダが黒い淵へ吸い込まれてしまったら、急いで R1 ボタンで助け出してやらないとゲームオーバーになる。

影を追い払ったら、R1 ボタンでヨルダの手を引き門の出口となるトーテムポールのような形をした石像の前へ連れていこう。するとヨルダから光が放たれ、封印が解かれて石像が開き外へ出られるようになる。そのままヨルダの手を引き、門を出て足場を登って進もう。

5 封印された扉を開き外へ出る

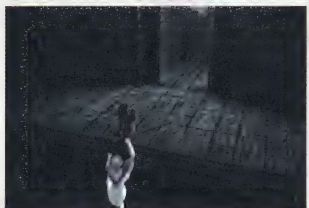
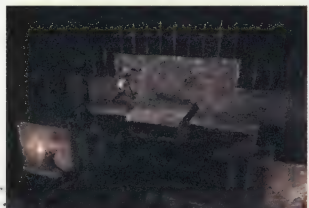
i. 降りてきたハシゴの向かい側にあるハシゴから、門の壁へ登る。そこから檻へ向かってジャンプすれば、檻は下へ落ちてヨルダが出てくる。

ii. ◎ボタンで近くに落ちている木の棒を拾い、□ボタンで影に振り回して撃退する。ヨルダが穴へ吸い込まれたら、R1 ボタンで救出してやろう。

i

ii

iii

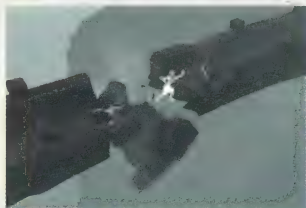
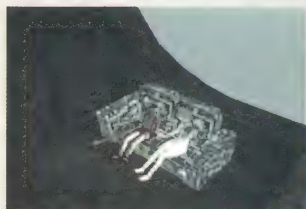
iv

iii. ヨルダの手を引いて、不思議な石像の前へ連れてくる。すると石像の封印が解かれて、外へ出られるように。

iv. 扉が開いたら、そのままヨルダを連れて足場を上がっていこう。このくらいの高さの足場なら、ヨルダも自力で登ることができる。

古い橋

object
ソファー

外に出ると、そこは今にも崩れそうな古い橋になっている。ここに来るとヨルダはまず、すぐそばにあるソファーへと向かう。このソファーにイコとヨルダを座らせて、ゲームのセーブをしておくように。その後、古い橋をイコとヨルダが渡ると途中で橋が崩れてしまう。ヨルダは間一髪で助かるので、引き上げたら封印の石像までヨルダを連れて次の部屋へ。

6 ソファーで一呼吸した後に橋を渡る

i. イコとヨルダがソファーに座ればゲームのセーブができる。ゲームオーバーになったとき、ソファーに座ってセーブしておけば、この場所からゲームを再開できる。

ii. ヨルダを連れて橋の真ん中まで行くと、突然橋が……! ヨルダを引っ張り上げたら石像を開けてもらって、先を急ごう。

階段

object
箱×1、樽×3

i. 部屋にヨルダを入れると樽のすぐそばに黒い淵が出現、影が襲ってくる。まずはこの影を撃退。まだ数が少ないので、それほど苦戦はしないはず。

ii. 影がいなくなったらくぼみに降りて、どの方向でもいいので箱を動かそう。すると部屋に階段が出現する。

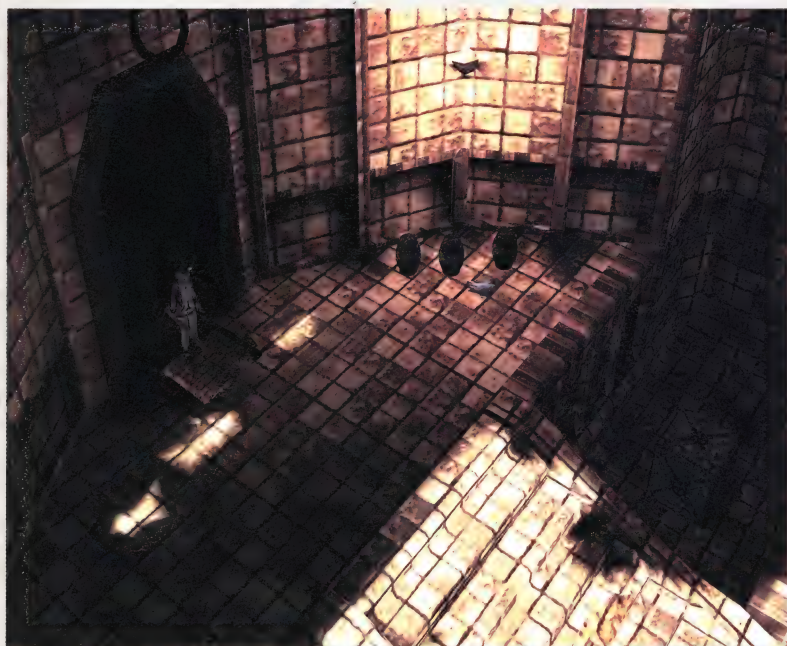
iii. 階段が出現したらヨルダを連れて階段を進む。この部屋には階段の他にも外への出口があるが、橋が下がっているので、残念ながら進むことはできない。

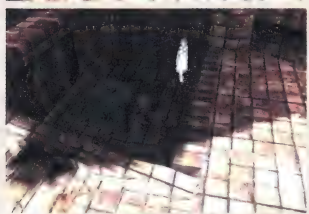
i

ii

iii

7

影を追い払い、箱をどけて階段を進む

天井が高い円形の構造をした部屋。この部屋にヨルダと入ると、2つの樽のそばに黒い淵が出現し、影が出てくる。まずは木の棒でこの影を撃退する。影がいなくなったら、箱が置かれたくぼんだ足場に降り、どの方向でもいいから、この箱を押そう。箱が移動すると下にあったスイッチが作動して、部屋に階段が出現するのだ。後はヨルダを連れて階段を上がり、バルコニーを通って道なりに進んでいこう。

トロッコ1

object
箱×1、ソファー

8 大部屋で鎖を登り、箱を落としてレバーを引く

ヨルダと共に大部屋へ来たら、広間へ。入り口のすぐ横に崩れてなくなっている手すりがあるので、そこからまずはイコだけ下へ降りる。広間にある鎖をよじ登って部屋の上段へ飛び移ったら、そばの箱を押して広間へ落としておこう。次にすぐそばのレバーを引くと部屋の扉が開くが、同時に影たちも出現。すぐに下に降りて影たちを撃退しつつ、ヨルダの元へと急ごう。

i. 入り口のすぐ横には、手すりが崩れている場所がある。そこから下へ降りたら、広間の奥へ。奥にある鎖をよじ登って上段へ飛び移ろう。

ii. 上上段へ登ったら箱を落としておく。その後にレバーを引いて扉を開けたら、急いで下に降りてヨルダを助けにいく。

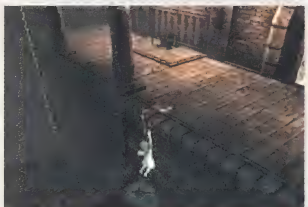
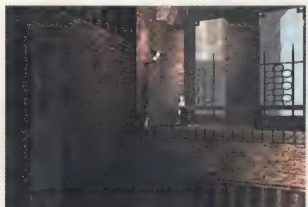
i

ii

影をすべて追い払ったらひとまずソファーで一呼吸。ヨルダと供にこの大部屋を出るには、まず鎖を使ってイコだけ部屋の上段、レバーのあった場所へいく。落とした箱のすぐそばでヨルダを呼べば、ヨルダが箱を足場にするので引き上げられるのだ。

9 影を倒したら、箱を使ってヨルダを出口へ

iii

iv

iii. ひとまず影を追い払う。ここで出現する影は数が多いので注意。できるだけヨルダのそばで戦うようにする。

iv. イコが鎖を使って上段へ登り、落とした箱のそばでヨルダを呼ぼう。すると上から手を差し伸べてヨルダを引き上げる。

※攻略ルート8〜13までをイコがひとりでクリアするパターンはP.029を参照。

トロッコ2

object
ソファー

i. 翼を持つ影はかなり強い。黒い淵は2つ出現するので、位置を覚えてヨルダが連れ去られたら大急ぎで救出へ向かわないと間に合わない。

ii. 影を倒したら、展望台へ登って周囲を見回してみよう。なかなかの絶景で、今来た場所やこれから向かう場所がチェックできる。

iii. 展望台からハシゴを降りて、線路を右奥へと進もう。この線路の突き当たりにはトロッコが置いてある。

i

ii

iii

10

展望台で空を飛ぶ影を倒しトロッコへ

城壁の階段を上がった先は展望台になっていて、ここにヨルダを連れていくと影たちが出現する。ここで襲ってくる影は翼を持ったタイプで体力が高く数も4体と多い。しかもヨルダをつかまえると空に飛んで逃げていくので、なかなか助けにくく手強い相手。ヨルダが連れ去られたらすぐに救出を心がけよう。影を撃退したらハシゴを降りて、線路の右奥にあるトロッコへと乗りこむ。

iv. トロッコにふたりで乗ったら、左奥まで乗っていこう。突き当たりでトロッコを足場にして壁を登る。

v. ソファーの先にある崩れた足場では、まずイコがジャンプしてヨルダを呼ぶ。崖のふちでヨルダを呼ぶのがポイント。

iv

v

11

トロッコを使って城壁へ登りクレーンへ

イコがトロッコに乗ったら、端でヨルダを呼んで引き上げて、ふたりで乗ったらトロッコを動かし左奥へと進もう。トロッコのレバーを◎ボタンで押しながら、方向ボタンでトロッコは動く。そのまま左の突き当たりまで進んだら、トロッコを足場にして、城壁を登ればよい。上にはソファーがあるのでセーブを忘れずにしておくこと。この先にある崩れた足場では、まずイコが先にジャンプして渡り、崖のふちでヨルダを呼んで手を差し伸べてやろう。

クレーン

object
爆弾×3、ソファー

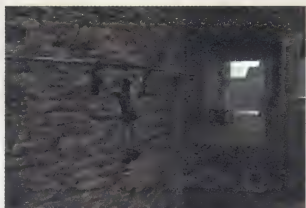
i. パイプにつかまって右奥にあるクレーン操作室へ。そしてレバーを引いてコンテナを上げる。

ii. ヨルダの所まで戻ったら、コンテナに飛び移りヨルダを誘導。ヨルダがコンテナに乗ったら、再びクレーン操作室へと戻る。

i

ii

クレーンのレバーを引いてコンテナを動かす

まずはイコだけで壁に設置されたパイプにつかまり、右奥にあるクレーン操作室まで進もう。中へ入ったらレバーを引いてコンテナを動かし、またパイプを使ってヨルダのいる場所まで戻る。次にイコがコンテナの上へ飛び乗ってヨルダを誘導し、コンテナの上にヨルダを乗せるのだ。

iii. 再びレバーを引いてヨルダとコンテナを降ろしたら、クレーン操作室の右奥から天井へ。そしてクレーンの鎖を使って下へ降りる。

iv. コンテナから円形の足場へジャンプし、ヨルダを誘導。コンテナに一番近い足場から呼ばないと、飛んでくれない。

iii

iv

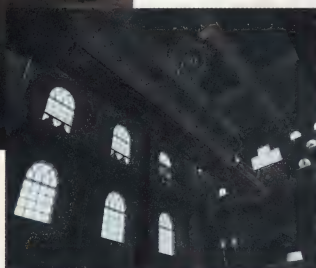
コンテナにヨルダを乗せて下へ降ろす

クレーン操作室へ戻ってレバーを再度引くと、今度はコンテナがヨルダと共に下へ降りていく。そうしたらイコはクレーン操作室の右奥から天井へ登り、クレーンの鎖をたどってヨルダの元へと降りておこう。最後にイコがコンテナから円形の足場へと飛び移り、ヨルダを誘導してあげればよい。

8〜13

イコひとりでクリアーするパターンもある

8から13までの攻略ルートは、実はヨルダを連れずにイコだけでクリアーする方法もある。9の大部屋でレバーを倒さず、ヨルダを連れずに部屋を出て、ずっとイコひとりで10〜13のルートを進んでいけばいい。これでかなり時間を短縮できる。通常はヨルダと離れてある程度時間が経過すると影がヨルダを連れ去ってしまうが、9の大部屋に待たせておけば大丈夫だ。

9の大部屋で影を倒してからでもいいが、ここでヨルダを待たせておく。そしてイコは10〜13の攻略ルートを進んで、またこの場所で合流すればよい。

シャンデリア

object
樽×5、木の棒×4

i. シャンデリアの大部屋へ入ったら反対側、窓のある壁へ。窓枠につかまって天井の骨組みへ登っていく。

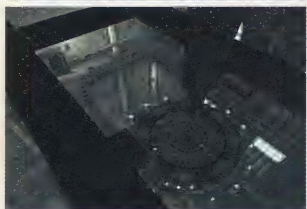
ii. シャンデリアの上に乗ったら、鎖を木の棒で叩く。するとシャンデリアが1階に落ちるので、イコたちも1階へ降りよう。

i

ii

14

天井からシャンデリアの上に乗り、落とす

13のソファーの近くにある入り口から、シャンデリアの大部屋の2階へ。ここでは反対側の壁にある窓枠を登って、天井の骨組みの上へ出る。そこからシャンデリアの上へ飛び移り、今度はシャンデリアを支えている鎖を木の棒で叩く。すると鎖が切れ、シャンデリアが落ちるデモシーンに。

iii. ソファーの場所から階段を降りればシャンデリアの大部屋1階だ。途中で爆弾を拾って中へ入ろう。

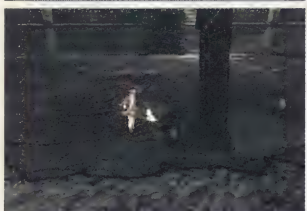
iv. 落ちたシャンデリアから木の棒へ火を移し、導火線に引火。しばらくすると、爆弾が爆発して柱が折れ、橋が落ちてくる。

iii

iv

15

爆弾に火を点け、柱を壊す

今来た道を戻り、13のソファーの場所から階段を降りてシャンデリアの大部屋1階へ。途中に置かれた爆弾を拾って、シャンデリアの大部屋まで持っていこう。柱のそばに爆弾を置いたら、落ちたシャンデリアのローソクのそばで◎ボタン。これで木の棒に火が燃え移る。その後、爆弾の導火線に火を移すには、燃えた木の棒を導火線に近づけるだけでよい。爆弾が爆発すれば柱が折れて、橋が落ちてくる。

16

影を振り切り急いで石像へ

シャンデリアの大部屋の2階へ戻ると、黒い影たちが襲ってくるが、いちいち戦っていると大変だ。急いでヨルダの手を引き坂道(落ちた橋)を降りて、封印の石像にヨルダを触れさせよう。すると周囲に稲妻が走り、すべての影たちが消えていく。

v

v. 影は無視して、とにかく急いでヨルダを石像の前まで連れて行く。すると影たちはたちまち全滅となる。

跳ね橋

object
爆弾×6、ソファー

正門

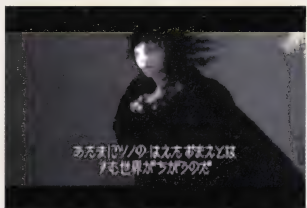
17

大量の影たちを相手にしつつ正門へ

シャンデリアの大部屋を出ると跳ね橋があがった中庭へと出るが、ここでかなりの数の影たちが襲いかかってくる。黒い淵は4カ所に散らばって出現、影は10体以上も登場。いったんヨルダがさらわれてしまうと相当に厄介な展開となるため、正門へと続く出口付近にある石像めがけて走り抜けよう。石像にヨルダを近づければ一気に影たちを撃退することができるのだ。走り抜ける時、ヨルダの手は絶対に離してはならない。

i. 木の棒を振り回すとヨルダの手を離してしまうので、戦うよりも正門へ続く石像まで走り抜けたほうがいい。

ii 閉じかかっている門に急ぐイコたちだが、残念ながら間に合わない。そこに女王が現れてイコに警告を……。

iii. 8つある燭台を、すべて内側まで動かす。するとこの周囲のすべての燭台に火が灯る。その後は跳ね橋まで戻ろう。

18

すべての燭台を動かし、火を灯す

正門へ出ると、門が閉じて女王が出現するデモシーンが始まる。デモシーンが終わったら、8つの燭台を動かして、内側にセット。すると正門と跳ね橋にあるすべての燭台に火が灯るので、ヨルダを連れて跳ね橋まで戻ろう。

19

爆弾で門に打ち付けられた木を破壊する

跳ね橋とシャンデリアの大部屋をつなぐ出入り口付近には、爆弾が置いてある。この爆弾を拾ってそのまま画面右奥にあるバリケードのように木が打ち付けられた場所へ持っていこう。ここに爆弾を置いて、燭台から木の棒へ火を移し、導火線に引火する。これでジャマな木が破壊されて墓地へ進めるようになるのだ。

iv. シャンデリアの大部屋へ続く出入り口付近から、爆弾を持って右奥へ。バリケードのそばに爆弾を置いて導火線に火を点ける。

墓地

object
箱×2、ソファー

20

影を撃退し、くぼみのスイッチに箱とヨルダを乗せる

ひらけた場所に出るとソファーがあるので、まず一呼吸。そこから階段を降りると、黒い淵が4つ出現、影たちが襲ってくる。ここは石像がないので地道に1体ずつ倒していくしかない。墓地の階段下、暗い部屋への入り口はその左右にある四角いくぼみスイッチを両方押さないと開かない。ここは片方に箱を乗せ、もう片方にヨルダを乗せて扉を開けよう。そしてまずイコだけ扉へと向かう。

i. ソファーでセーブをしたら階段を降りる。すると影たちが出現。ヨルダを守りながら、影を撃退するしかない。

ii. 奥の扉に入るには、ふたつあるくぼみスイッチを押す必要がある。まず片方に近くにある箱を押して乗せ、もう片方にヨルダを乗せる。

i

ii

暗い部屋に入ったらすぐそばのハシゴを登り、鎖に飛び移って上の階へ。急がないと、影が出現して外で待っているヨルダがさらわれてしまうので、ゆっくり部屋を探索している余裕はないのだ。暗い部屋の上の階から外のバルコニーに出ると目の前に箱があるので、これを下へと落とし、そのままイコも下まで降りて、ヨルダの代わりに落とした箱をくぼみスイッチへと乗せる。これでヨルダと共に暗い部屋へ入ることができる。ただし、その際には再び影が出現するので注意。

21

暗い部屋から鎖を使って上階へ登り箱を落とす

iii

iv

iii. 暗い部屋へ入ったら、画面右上にあるハシゴへ。そこから鎖へ飛び移ってバルコニーへ出る。モタモタしているとヨルダが危険にさらされる。

iv. 外のバルコニーへ出たら、箱を下へ落とす。この箱をもうひとつのくぼみスイッチへ乗せ、ヨルダと共に暗い部屋へ。

暗い部屋

i. ヨルダを暗い部屋の下で待たせて、箱を落としたバルコニーを通って、左の奥にある入り口へ。

ii. 暗い部屋の上階の行き止まりまで進んだら、壁のフチに登ってその上にあるハシゴへ飛び移ろう。

iii. ハシゴから△ボタンを押すだけで、真後ろにある鎖に飛び移れる。すると足場がせり上がって脱出できるように……。

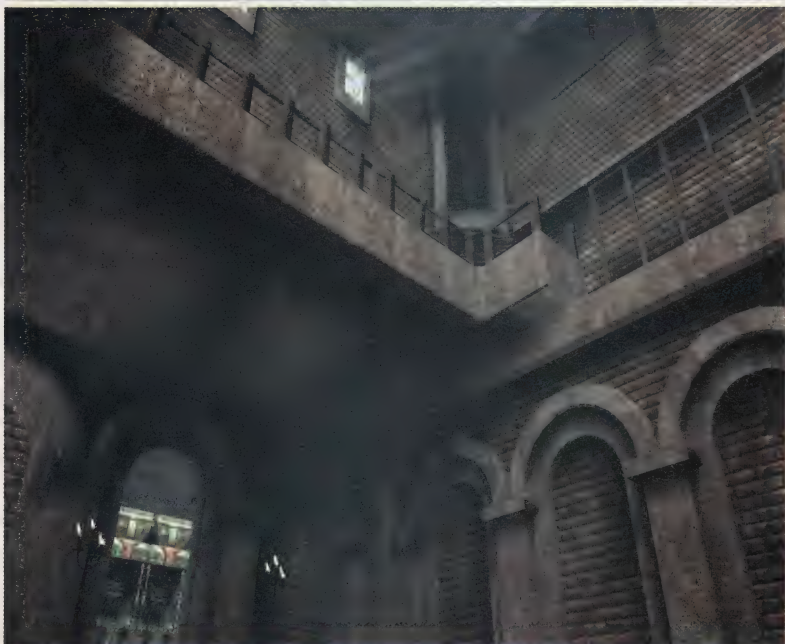
iv. 鎖につかまったまま反動をつけて足場へ。足場に上がったら影が出るので、すぐにR1を押してヨルダを引き上げ、石像の前へ連れて行く。

i

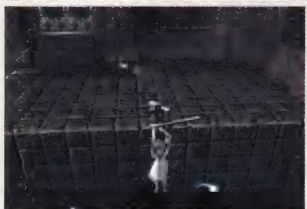
ii

iii

iv

22

暗い部屋で鎖に飛び移る

ヨルダを連れて暗い部屋へ入ったら、またハシゴを登って鎖に飛び移り、上階外のバルコニーへ。今度はバルコニーから画面左の入り口へと進もう。再び部屋に戻ったら壁のフチからハシゴへつかまり、さらにハシゴから真後ろにある鎖へと飛び移るのだ。ハシゴにつかまったら△ボタンを押すだけで、自動的に真後ろにある鎖に飛び移ってくれる。これで足場がせり上がったら、鎖につかまって反動をつけて、せり上がった足場の上へ。イコが足場に飛び移ると影が出現するので、その場でR1を押してヨルダをすぐに引き上げよう。石像に触れれば、影たちはすぐに全滅する。

風車

object
ソファー

23 風車の羽根につかまって足場の上へ

暗い部屋から出ると、ひらけた崖の上に立った風車のある場所に着く。まずは崩れた足場から風車の壁のヘリに飛びつき、そのままどんどん上へ登っていこう。風車のてっぺんへ着いたら、今度は風車の右側面から回転している羽根に飛びつく。羽根の左側、根本に近い場所が飛びつきやすい。飛びつくことに失敗しても、下は池になっているので即ゲームオーバーになることはない。羽根につかまったら、そのまま羽根の右端まで移動。羽根が一番てっぺんまで回転したら、Ⓐボタンで風車の上の足場まで飛び移ろう。その後は道なりに進み、崩れた崖の先でレバーを倒し、せり出た足場からヨルダを呼び、ソファーでセーブしてから次のステージへ。

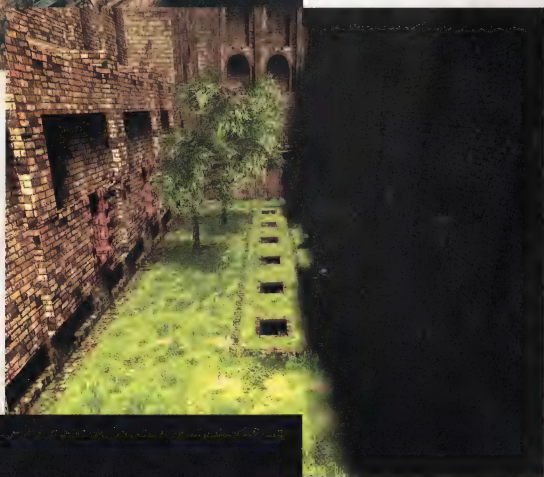
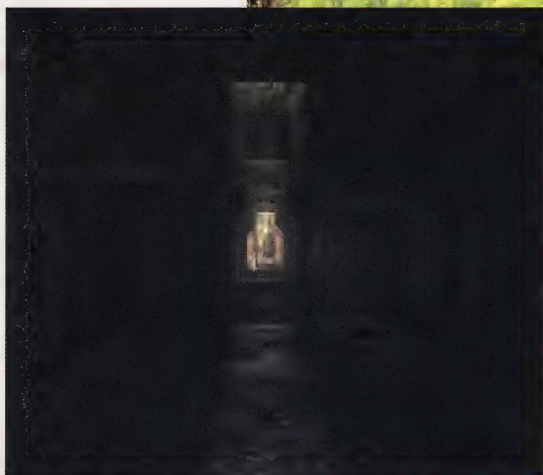
i. 風車の上まで登ったら、右側面へ移動。ここから羽根の根本に向かって飛びつく。失敗しても下の池へ落ちるだけですむ。

ii. 回転している羽根につかまったら、そのまま右端へ。風車の羽根が一番上にきたらジャンプして風車のさらに上の足場へと飛び移ろう。

iii. レバーで伸びた足場の先でヨルダを呼ぶと、イコが手を差し伸べる。ヨルダがこちら側に飛び移ったら石像の封印を解き、ソファーでセーブ。

i

ii

iii

object
箱×2

i. 鎖を登ると影が出現。ヨルダがつかまってしまうので、早く降りて引っ張り上げよう。鎖を降りるときは⊗ボタンを押せば早く降りられる。

i

24

鎖を登ると影が出現、撃退して再び鎖を登る

壁に囲まれた狭い空間で、イコひとりで鎖を登るしか進むルートがない。この鎖を登ると影が出現するので、急いで鎖を降りてヨルダを助けよう。黒い淵は鎖の下に2つまとまって出現するので、下に降りてしまえば助けるのはそれほど手間取らないはずだ。影を撃退したら、再び鎖を登って上へ。ヨルダは鎖を登れないので、とりあえずここはイコひとりで進もう。

ii. 開いた格子から、水路へ降りて右にあるスイッチを踏む。ここでヨルダを呼ぶと、開いた扉からヨルダが水路へ入ってくる。

iii. ヨルダに左のスイッチを踏ませると、すぐそばの扉が開く。そこから外へ出てパイプを登り、崖をジャンプで渡る。

iv. イコが水路へ降りた場所、開いた格子でヨルダを呼び、外へ引っ張り上げる。外へ出たら石像へ触れて次の場所へ。

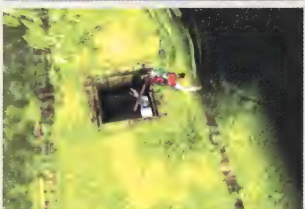
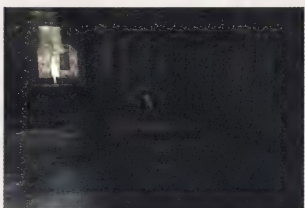
ii

iii

iv

25

水路に降りてヨルダを呼び、上から引き上げる

地面に並んだ格子の1つが開いているので、まずそこから水路へと降りよう。細い水路を奥へ進むと、左右にくぼみスイッチが見つかる。ここで右のスイッチをイコが踏んで、その場でヨルダを呼ぼう。ヨルダが水路へ来たら、今度はヨルダに左のスイッチを踏ませて、イコだけ水路から脱出。パイプを登って外へ出たら、開いた格子(イコが降りた場所)からヨルダを呼び、外へ引っ張り上げる。これで石像へヨルダを連れていけるようになる。

石柱

object
箱×1、ソファー

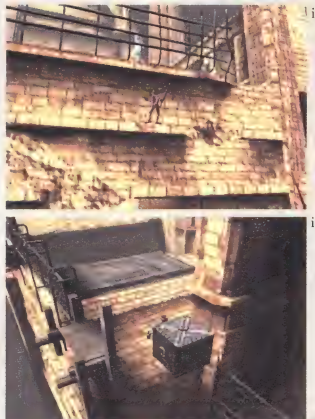
i. エレベーターで城壁の上へ出たら壁の外側に降りて左へ。外壁のへりは◎ボタンで登り、⊗ボタンで降りるを繰り返しつつ進む。

ii. 上段へ出たら、箱をヨルダのいる足場へ落とす。影を倒したら、この箱を使ってレバーをひき、ヨルダを上段へと引き上げるのだ。

i
ii

26

外壁から上段へ登り、箱を落としてレバーを作動

　エレベーターに乗り城壁の上まで出たら、手すりの壊れた部分からイコだけ外壁へ降り、フチをつたってどんどん左へ進もう。そのまま外壁をよじ登って城壁上段へ出たら、箱を落とす。すると影が数体出現するので、撃退。その後、箱を足場にしてレバーを作動させると、クレーンの鎖が垂れ下がるので、今度は箱を足場にして、ヨルダを上段（箱が置いてあった場所）まで上げてやろう。

iii. ソファーでセーブしたら、しばらくイコの単独行動だ。外壁のフチから左へ進むと、下の階に影が出るが、まだ無視してよい。

iv. クレーンの先端から、鎖を降りて一番下へ。ここで体をゆすって反動をつけ、窓の中へ飛び込む。

v. 部屋へ飛び込んだら、影は無視して窓へ登る。そして箱を押して向こう側へ落とそう。箱はふたつあるが、落とすのはひとつだけでよい。

iii

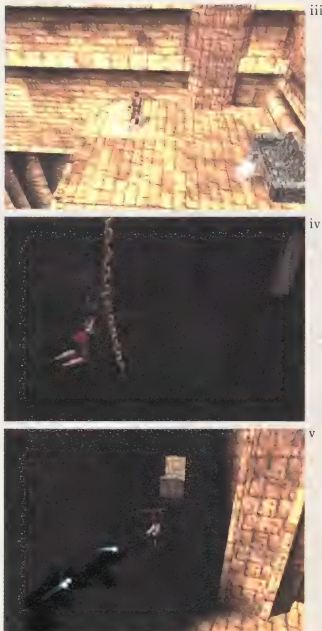
iv

v

27

クレーンの鎖から窓へ飛び込み、箱を押して落とす

　城壁の上段にあるソファーでセーブをしたら、壁のへりを登ってイコだけ左へ進む。すると影たちが下の階に出現するが、翼を持たないのでヨルダを狙ってはこない。クレーンの先端から鎖の一番下まで降りたら、◎ボタンで体をゆすって窓の中へ飛び込もう。するとちょうど先ほど出現した影たちの場所へ出る。ここは影は相手にせず、窓にある箱を押して外へ落とし、そのままイコも窓の外へ。

石柱

28 箱を足場にして先へ進み、動く床でヨルダを運ぶ

水路のあった場所（木漏れ日）では、落とした箱を足場にして壁の上へ登る。ここからさらに鎖を登って外壁へ戻り、さらにハシゴを登った奥にあるレバーへ。ここでヨルダを呼んで黒い床の上に誘導したら、レバーをひいてヨルダごと床を動かす。すると同時に影が出現するので急いで鎖を降りてヨルダの元へ。イコが鎖につかまったら⊗ボタンを連打すれば、早く降りられる。ヨルダを黒い淵から引き上げたら、石像へ触らせて影たちを全滅させよう。

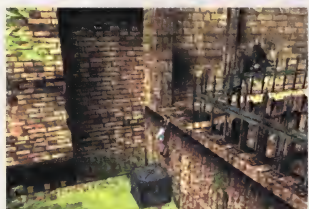
i. 落とした箱を足場にして、壁の上へ登る。ここからさらに鎖を登って、外壁へ出たらハシゴも登る。どんどん上へ。

ii. 鎖へ飛び移ったら、その場で動かず◎ボタンで体を揺らして△ボタンでジャンプ。左奥にあるレバーをひいてヨルダを渡らせる。

iii. ヨルダが渡ると影が出現。イコが鎖に飛び移ったら⊗ボタン連打で下へ降りよう。影とは戦わず、石像にヨルダを触れさせる。

i

ii

iii

東の崖

外壁の門をくぐると、跳ね橋の上の階へと出る。しかし跳ね橋は上がったままなので、今はまだここは通過するだけ。道なりに進んで東の崖へ出たら、長い長い城壁をひたすら奥へ。石像の封印を解くとヨルダが勝手に建物の中へ入るので、イコも追いかけて中へ入ろう。

29 跳ね橋から東の崖へ出て、城壁を奥へ進む

i. 跳ね橋を通過すると、東の城壁だ。ヨルダの手をひき、長い城壁を奥へ進む。石像の封印を解いて、建物の中へ。

東の闘技場

object
剣×1、木の棒×3、ソファー

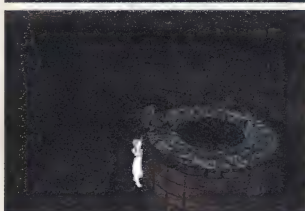
i ヨルダがハシゴを登りきると影たちが襲ってくる。数は少ないので、あわてずに撃退しよう。

ii. 右の部屋へ進んで、ハシゴを降りたら円柱へ登る。イコが先に登って、ヨルダを引き上げてあげよう。

30

影を倒して右の部屋へ進み、円柱を登る

この建物は闘技場になっていて、中に入ると扉が閉まって出られなくなる。ヨルダと共にハシゴで上の足場へ。ヨルダがハシゴを登りきると影が出現するので、まずはこれを撃退。落ち着いてからソファーに座ってセーブしておく。部屋には左と右に入り口があるが、左はまだ扉が閉まっているため、右しか行けない。ヨルダを連れて右の部屋へ入ったら、ハシゴを降りて円柱を登る。

i
ii

東の偶像階段

i 円柱に乗って階段が出来ると、多数の影が襲ってくる。影を撃退して階段の先にあるレバーを引こう。

ii. レバーを引いて燭台を回転させたら、木の棒に火を移して、燭台に点火。左右2つに点火すると、扉が開く。

31

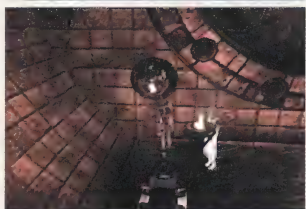
影を倒し、レバーを引いて燭台に火を灯す

イコとヨルダが円柱に登ると、足場がせり上がって階段が出現する。同時に黒い穴も2カ所に出現し、またもや影が襲ってくる。影の数は先ほどより多いので、あまり囲まれないように壁のそばで戦うとよい。影を追い払った後は階段を進み、レバーを引く。すると背後の丸い燭台が開くので、木の棒を使って火を灯していこう。丸い燭台両方に火を灯せば、巨大な扉が開いて外へ出られるようになる。

i

ii

東の反射鏡

object ソファー

i 外に出るとソファーがあるが、前の場面でセーブしていれば無理にセーブする必要はない。ハシゴを登って偶像階段の部屋へ戻ろう。

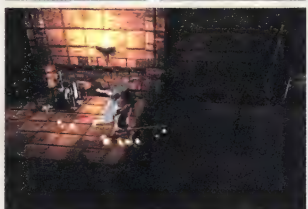
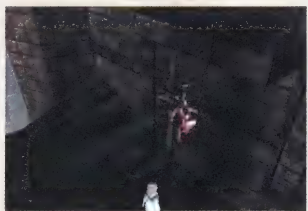
ii. レバーを引いて、隣にある燭台から木の棒に火を移す。そしてすぐ右下に降りて、回転した燭台に火を灯そう。

i

ii

32

ハシゴを登って偶像階段へ飾台に火を灯してゲートを開く

外は反射鏡が設置してあり、画面右にソファーが、左にハシゴがある。ここは壁のハシゴを登ってまた建物内(東の偶像階段)へ戻ろう。そのまま奥へ進んでレバーを引き、丸い燭台を回転さたら、レバーの横にある火のついた燭台から木の棒に火を移し、下へ降りて燭台にその火を移していけばよい。2つの燭台に火を灯せば巨大な扉が開く。すると挟まっていた剣も落ちるので、これを拾うためにヨルダを連れて30の闘技場へ戻る。

i. 剣を拾うと柵に囲まれてしまうが、あわてずに右と左にある台の上のロープを切ろう。これで柵が落ちて脱出できる。

ii. 手に入れた剣で、左の階段の上にあるロープを切る。すると石の扉が落ちて、左の入り口が開ので、ヨルダとともに中へ。

i

ii

33

剣を拾ったらロープを切って柵から脱出、左の部屋へ

闘技場に戻って落ちている剣を拾うと、柵が出現して閉じこめられてしまうが、ここは左右にある台に登って歯車のロープを切ってやれば柵が落ちて脱出できる。ここで手に入れた剣は木の棒に比べて数段攻撃力が高く、影たちとの戦いでかなり心強い武器になってくれる。また、今後もロープを切るために必要となる。柵から脱出したら、左の階段の上にあるロープを切って扉を開けよう。その後、ヨルダと一緒に開いた入り口から左の部屋へ。

iii. ひとまずヨルダはここに残し、イコひとりで壁のフチを登って、坂の上へ。進むルートはそれほど難しくない。

iv. 階段を上りつつ、途中で橋をとめているロープを切っておく。4本すべて切れば、橋がつながって渡れるようになる。

v. 螺旋階段の行き止まりで、レバーを引くと水が止まる。これでヨルダも坂を上がれるようになったので、その場所から降りてヨルダと合流。

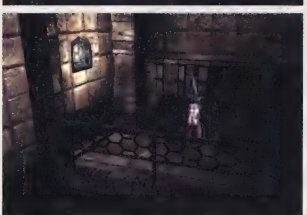
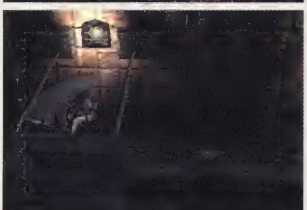
iii

iv

v

34

壁を登って水の坂を上り、レバーを引いて水を止める

水が流れる坂道では、壁のフチをよじ登って進んでいく。坂の上まで着いたら、ひとまずヨルダは坂の下に残し、どんどん道なりに進んでいこう。階段で橋をとめているロープ4本を剣で切っておき、そのまま進んで階段の先、行き止まりの部屋でレバーを引けば、坂を流れる水が止まり、ヨルダが上まで来られるようになる。今レバーのある足場から下の坂へ飛び降り、ヨルダを連れて降りた跳ね橋の先へと進もう。

東の反射鏡

i. ヨルダを連れて橋を渡り、闘技場上階のバルコニーへ。すると魔法の足場が次々と出現するので、これを渡っていく。

ii. 石像を開けてその奥にあるレバーをひくと、真下にある丸い燭台が回転する。エレベーターで下に降りて燭台に火を灯そう。

iii. この建物すべてのゲートが開くと、反射鏡から門に向かって光が発射される。東と西、両方から光が差せば、門は開く……？

i

ii

iii

35

橋を渡って魔法の足場の先へ、レバーを引いた後に飾台に火を灯す

降りた橋を渡り、闘技場の上の階へと進もう。次々と出現する魔法の足場を渡り、石像の封印を解いて、左奥にあるレバーを引くと真下の丸い燭台が回転するので、ここに火を灯せばこの建物すべてのゲートが開いたことになる。これでこの建物ですべきことはすべて終わりだ。火を灯す際には剣から木の棒に持ち替えないとダメだが、この建物を出るときは忘れずに剣を持っていくように。

iv. 東の崖は、帰り道で敵が出現する。撃退したら長いハシゴを登って、レバーを引こう。跳ね橋が降りたら、その先へ。

36

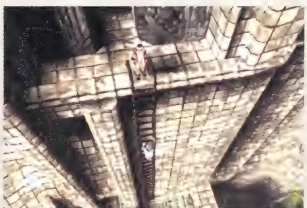
東の崖で影を倒し、ハシゴの上にあるレバーで跳ね橋を降ろす

建物を出て東の崖を戻っていくと、遠方から影が現れて襲ってくる。しかし、イコは剣を持っているので、以前よりラクに戦えるだろう。影を撃退したら、長いハシゴを登っててっぺんの足場でレバーを引き、降した跳ね橋を渡って進もう。

iv

跳ね橋

i　降りた跳ね橋を渡ったら、バルコニー左にある箱を足場に柱を登る。ロープを切ったら、シャンデリアの部屋で影を倒し、跳ね橋の1階へ。

ii. まずイコがロープを登って、下ではなく上の窓へ飛び込む。そして奥の小部屋から箱を押して、外へ落としたらヨルダを呼ぼう。

跳ね橋を渡って柱の上のロープを切る

降りた跳ね橋を渡ると、14のシャンデリア部屋のバルコニー(P.030)へ辿り着く。ここの左奥に置いてある箱から柱へ登り、張られたロープを切断。その後ヨルダを連れてシャンデリア部屋を通り、17で通過した跳ね橋(P.032)の1階へと降りていこう。だが、シャンデリアの部屋に入ると影たちが襲ってくるので、ヨルダから離れないように注意して応戦していこう。跳ね橋の1階へ降りたら、垂れているロープを登って上の窓の中へ。奥にある箱をヨルダの待っている場所まで動かし落としてからヨルダを呼べば、箱を足場にしてイコのいる部屋まで上がることができる。部屋へ上がったら、石像の封印を解いて隣の部屋へ進もう。

i

ii

滝

object
箱×1、ソファー

38

建物の外へ出て扉を開け、ヨルダと合流する

吹き抜けの構造で、滝のように水が落ちている部屋。橋を渡ったら、まずイコだけ突き当たりのハシゴを登り壁を乗り越えて、建物の外へ出よう。そして鎖に飛び移って、反対側の足場へ。そこからすぐそばの長いハシゴを降りて原っぱの中庭へ進む。ここで奥にある箱を手前まで押して運び、右側のエレベーター乗り場へ落としておこう。次にエレベーターに乗って上へ戻ったら、レバーで扉を開けヨルダと合流。今度はふたりでエレベーターを降り、落とした箱を足場にして中庭へ。その後、長いハシゴと短いハシゴを登り、扉の先へと進む。

i. 部屋に入ったら、橋を渡って突き当たり右にあるハシゴを登る。イコだけ、壁を乗り越えて建物の外へ出よう。

ii. 鎖につかまって反対側の足場へ飛び移る。このあと、すぐそばにある長いハシゴを降りて、原っぱの中庭へ。

iii. 中庭の奥にある箱を、あらかじめ手前へ運んでおく。画面右のエレベーター乗り場のくぼんだ場所へ落としておこう。

iv. エレベーターに乗って上階の扉を開けヨルダと合流したら、今度は落とした箱を足場に中庭へ上がる。ここからハシゴを2つ登り、扉の先へ。

i

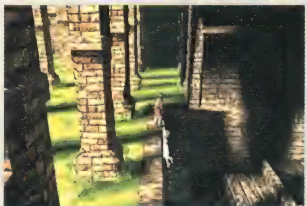
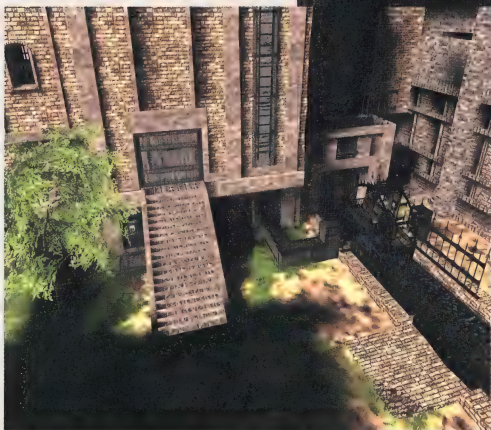
ii

iii

iv

水門

object
箱×1

39

天井のパイプをつたってレバーを引き、外へ出る

大部屋へ着いたら、まずハシゴを登って天井へ。設置されたパイプにつかまって、どんどん先へと進んでいこう。行き止まりの足場にあるレバーを引けば、大部屋の隅にある歯車が作動して、柱が上下にピストン運動を始める。そうしたらハシゴを降りてこの柱に乗り、タイミングよくジャンプボタンを押そう。うまくいけば上に勢いよくジャンプするので、壁につかまって窓から外へ脱出できる。柱の上でジャンプボタンを押すタイミングは、柱が完全に下に沈んだ瞬間を目安に。

i. 天井のパイプにつかまってレバーを引いたら、ピストン状態の柱に乗る。柱が完全に沈んだ瞬間、ジャンプボタンを押して上の壁へつかまろう。

ii. ハシゴを降りて外へ出たら、すぐそばの階段横にあるレバーを引く。大部屋の扉を開いてヨルダと合流しておこう。

iii. 庭の隅に置かれた箱を、水路へ落とす。これで隣の滝部屋に箱が流れて、出口へ進む足場となってくれる。

iv. 水車に飛び移る際、◬ボタンを連打してすぐ水車の上に登る。そしてタイミングよく水門の壁へ飛び移って、滑車を回す。

v. 滝部屋の一番下まで降りると、影が出現。ここは黒い淵が離れた位置にも出るので、一度でもヨルダがさらわれるとかなり危険。影を倒したら箱を足場に出口へ。

40

扉を開けて箱を水路へ落とし、水を止める

外へ出たらハシゴを降りて階段脇にあるレバーを引き、大部屋の扉を開ける。ヨルダと合流したら、まず庭の隅にある箱を押して水路へ落としておこう。この後、回転している水車から水門の壁へ飛びつく……のだが、なかなかタイミングが難しい。水車に飛びつく際、まず◬ボタンを連打して急いで水車の上に登り、その後にタイミング良く◬ボタンを押して水門の壁へ飛び移るといいだろう。水門の滑車を回して水をせき止めたら、ヨルダと共に水が流れていた水路からトンネルの先、38の滝部屋（P.052）へ戻る。滝部屋の一番下まで降りて影を撃退したら、箱を足場にして出口の石像へと進もう。

歯車

object
ソファー

ゴンドラ

i. 下に巨大な歯車がいくつも回っている洞窟。板が抜けているのはこの1カ所のみ。あとは道なりに進んで外へ出ればいいだけだ。

ii. エレベーターを下りたら、崖から落ちてもその場で再開できるように、ソファーで一呼吸。

iii. この台車を押して、ハシゴを昇り、上の格子のある足場へジャンプ。その奥に橋を下ろすレバーがある。

i

ii

iii

41

断崖で橋を下ろして ゴンドラへ進む

水が流れている崖を通り、梯子を登って板の通路を道なりに進む。途中、板が抜けている場所があるので、ヨルダを助けながら進んでいこう。外へ出ると崖になっているので、そこでエレベーターに乗って下の段へ。細い跳ね橋の前まで来たら、手前の壁にあるパイプでレールのある足場へ登り、ハシゴが付いている台車を橋の方向へ押す。最後に、そのハシゴを登ってさらに上にある足場へジャンプし、そこにあるレバーで跳ね橋を下ろそう。すると影が出て来るので、急いでヨルダのところへ戻り、影を撃退する。ダメージを受けて落ちないように橋の上で戦うといいだろう。影をすべて倒したら、橋を渡った先にある洞窟へ。

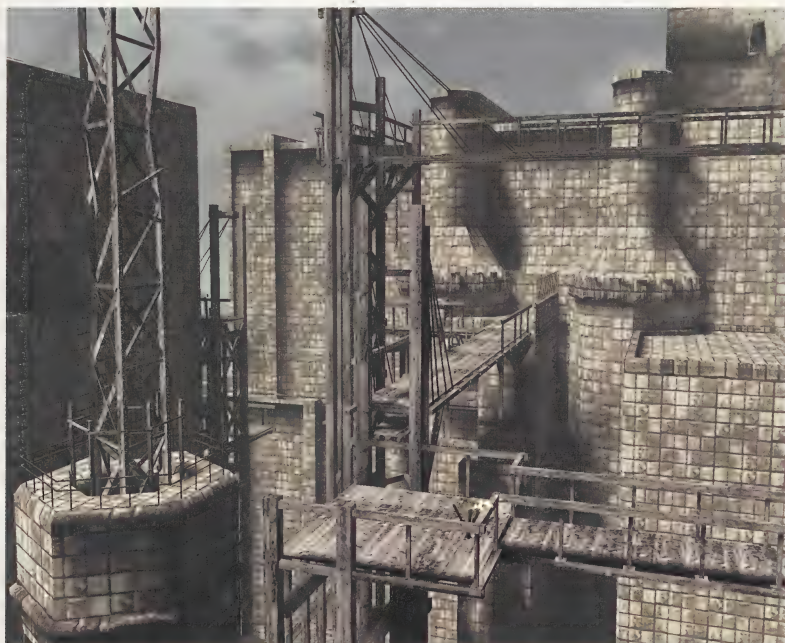
42

洞窟を抜けて 巨大ゴンドラに乗る

洞窟を抜けると、再び外に出る。ここを右へ進むと、すぐに大きなゴンドラがある。イコが取っ手をつかみ、滑車の時と同じく押すか引けば、ゴンドラはゆっくりと上へと昇っていく。

iv. このゴンドラは滑車式。なるべく端の方を持って動かすと、早く動かすことができる。

iv

給水塔

object
爆弾×8、木の棒×2、ソファー

43 体当たりで跳ね橋を下ろす

ゴンドラで昇ると、細い板の足場がいくつもある給水塔に出る。ここにある最初の穴をヨルダと共に飛び越えると、また上がっている跳ね橋がある。橋を下ろすために、イコだけ足場を降りて、下段にあるパイプを伝って先へ進んでいこう。壁のへりを昇って上の足場に戻ったら、鎖が垂れ下がっているやぐらを登り、鎖を伝い降りて、そのまま橋へ向かってジャンプする。すると体当たりの勢いで橋が下りて渡れるようになる。

i. 橋の手前の行き止まりから足場を降りると、パイプがあるので、これを伝って向こう側へ向かう。

ii. 鎖から橋へジャンプすれば、どんな飛び方でも橋は下りる。橋を飛び越しそうなくらいいきおいをつけても大丈夫。

i

ii

ヨルダと橋を渡ったら、足場を奥まで進む。すると行き止まりに小部屋があり、そこには爆弾と木の棒が置いてある。両方とも持って、燭台のある少し広い足場まで持っていこう。燭台から木の棒に火を点け、棒から爆弾に着火したのを確認したら、爆弾を持って急いで左にあるやぐらへ爆弾を投げつけるのだ。一連の動作が上手くいくと、やぐらが崩れて新しい足場ができる。

44 爆弾を投げて給水塔を壊し、新しい足場を作る

iii

iv

iii. もうおなじみの爆弾をつかったアクション。ただし、この場面は投げるタイミングが難しい。

iv. 爆弾を持った状態で爆発してもミスにはならない。爆弾のあるかぎり何度でも挑戦できるので、落ち着いて。

給水塔

i. 箱を落とし、自分も落ちる。この高さならミスにはならない。手前の壁にジャンプしながらでも大丈夫。

ii. 段差の奥まった壁の部分にレバーがある。これを下ろすと、鎖が垂れ下がった台車が移動する。

iii. 上の足場へ戻り、鎖を伝って滑車へ。飛び移るときの高さは、つかまった時のままで。

iv. 滑車でコンテナを出したらヨルダを連れて素早く石像の前まで行こう。足場が悪いので、影を相手にしていると危険だ。

i

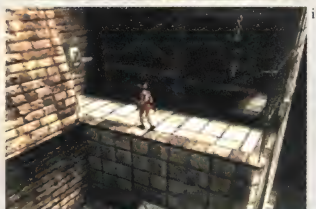
ii

iii

iv

45 連続で仕掛けを作動させ、ヨルダのための道を作る

新しい足場の先の壁ぎわに鎖があるので、この鎖を登ってさらに上の細い足場へ。そこにある箱を下の足場にそのまま落とし、イコも下に降りて、落とした箱を右側にある段差まで押していく。次に箱を足場にして段差を登り、レバーを作動させて鎖を出したら、反対側の壁にあるハシゴから上の足場へ戻ろう。その後に、鎖で滑車のあるところまで渡って滑車を回す。すると出口までの足場が出てくる。この足場へ渡ろうとする時に影が出てくるので、素早くヨルダを渡してしまうか、影を撃退しよう。

西の崖

i 影などは出てこないので、端の建物まで進んで行こう。

46

ヨルダと共に西の建物へ向かう

給水塔を抜けると、跳ね橋へ出る。道なりに進むと、東の崖と同じ構造の城壁のような場所へと出るのだ。

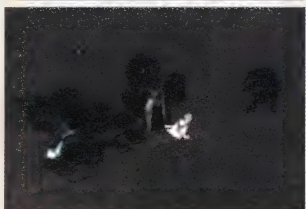
西の闘技場

object
剣×1、木の棒×3、爆弾×6

i　ロープを剣で切りつけると下にある入り口の扉が下りて、偶像階段へ行けるようになる。

ii. 後で再び訪れる場所なので、影はこの場面で倒しておいたほうがよい。

階段の上のロープを切って偶像階段への扉を開く

西の闘技場へ来たら、まず左側にある階段を登り、ロープを切る。すると影が大量に出現するので、すべて倒してしまおう。倒したら、左側の階段の下にある偶像階段の入り口へ。

西の偶像階段

object
剣×1、木の棒×3、ソファー

48

燭台に火を点けて影を追い払う

ここでは、31 東の偶像階段(P.047)と同じ動作を繰り返すことになる。ただしその前に、手に持った剣を木の棒に持ち替えて手前のハシゴを登り、レバーを倒して手前の燭台を開き、火を点けておこう。火はレバーの場所にある壁から木の棒に燃え移した後、そのまま飛び降りれば、燭台に着火するまで消えずに間に合う。次に台座に乗って階段を作ったら、東の偶像階段と同様、レバーを倒す→燭台を開く→火を点ける、という一連の動作を繰り返す。すると外側の扉が開くのだ。ただしこの時、外と内側の両方から影が襲ってくるので注意。火を点けたら、手に持った木の棒を剣と交換するため、ヨルダと一緒に急いで入り口の方へと戻ろう。うまくいけば、ヨルダがハシゴのところにとどまって影を集めることになるので、一気に蹴散らすことができる。

i まず偶像階段の手前の燭台に火を点けておく。木の棒はソファーの隣にある。

ii. ここは、木の棒では心細いので、急いで剣に持ち替えたほうがよい。

i

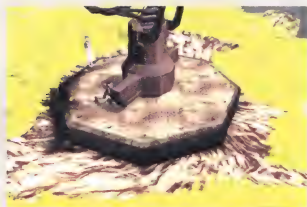
ii

西の反射鏡

49

反射鏡を回して正しい位置に直す

外に出ると、反射鏡が扉の方向を向いていないので、真下にある取っ手をつかみ、回して向きを変えよう。向きを直すとシーンが切り替わるので、そのシーンが出るまできっちりと回すように。終わったら、建物の右側にあるハシゴをヨルダと一緒に登り、偶像階段の中へ。

i. 滑車やゴンドラと同じで、取っ手をつかんで押すか引くかすれば回すことができる。

i. 鎖を登った先にバリゲードがあるが、今はまだ何もできないので、道なりに進む。

ii. 橋を下ろして水路の水を止めた後で、爆弾をここまで持って来て爆破させる。

iii. バリゲードを破壊すれば、闘技場からここまでヨルダをストレートに連れて来ることができる。

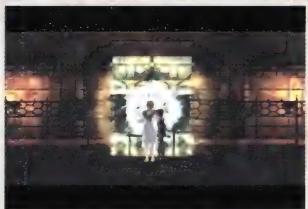
i

ii

iii

50

ロープを切りつつ水路のレバーを作動させて水を止める

偶像階段の上段の足場に来たら、ヨルダを待たせた状態で鎖を登り、さらに上の足場へ。この階段の途中にあるロープを切って橋を下ろしながら、さらに進んで行き止まりの扉に入ると水路の上へと出る。ここでレバーを倒して水の流れを止めよう。その後、来た道を急いで戻って先ほど下ろした橋を渡り、その先に置いてある爆弾で鎖のところにあったバリゲードを爆破する。最後にヨルダと共に闘技場まで戻り、今度は右側の階段でロープを切って水路を通過、バリゲードのあった入り口を抜けて橋を渡り、魔法で出現する足場の先の石像まで進もう。

51

最後の燭台に火を点けて門まで戻る

西の闘技場の最後も、30 東の闘技場(P.046)と同様に燭台を開いて火を点け、扉を開く。すると東西両方の反射鏡から門へ光の力が到達するので、西の崖の長いハシゴを登って跳ね橋を下ろし、門まで戻ろう。

iv. 帰り道の崖では影も襲って来ない。東と同様に長いハシゴを登り、跳ね橋の橋を下ろして門へ。

iv

門

i. ヨルダの体から無数の光りが飛び散り、巨大な門が開く。

ii. 橋が離れるこのシーンで、イコを動かしてヨルダのいる橋までジャンプさせなければいけない。

iii. 女王が現れ、ヨルダを捕らえてしまう。イコははるか下にある海へ……。

i

ii

iii

52

力を使い切ったヨルダを気遣いながら橋を渡る

跳ね橋(P.032)→シャンデリア(P.030)→跳ね橋の地上と進んで再び門へと戻ると、門が光輝いている。この門にヨルダと共に近寄ると、ヨルダの力で門が開き、向こう岸への橋ができる。しかし、その後ヨルダは力尽きたようになり、歩くのもやっとな状態になるので、ゆっくりと歩かなければいけなくなる。さらに、橋の中央まで来ると……。

檻

i　吊り牢(檻)の上で目がさめるイコ。これを渡り、城の下にある崖へ。ヨルダを助けるために戻ろう。

ii. 川のように水が流れてくる大きな洞窟。この奥へと進む。

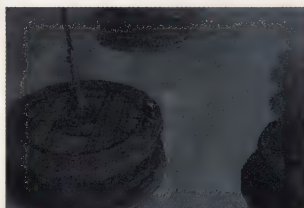
i

ii

53

檻を渡り城の崖へ向かう

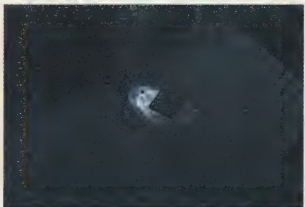
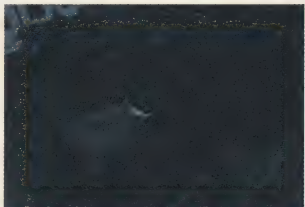
檻の上に落ちて助かったイコ。その檻をジャンプで渡り、奥にある崖へと進む。ジャンプする方向さえ間違わなければ、それほどギリギリで飛ばなくても落ちることはない。崖に辿り着いたら、左へ進み、水が流れてくる洞窟の中へ。

歯車

object
箱×1

i. レバーを倒してから箱を落とすと、箱は水に浮いた状態になる。そしてイコも水中へ。

ii. 箱をつかみ、移動すると引っ張ることができる。うまくハシゴの前に移動させて、足場として使うのだ。

箱を水に落とし、足場として使う

洞窟に入ると目の前に箱とレバーがあるので、まずレバーを倒して鎖を下ろそう。次に箱を左側にある水の中へと落とす。その後にイコも水に入って箱をつかみ、反対側にあるハシゴの前まで箱を引っ張っていく。そこから箱を足場にしてハシゴにジャンプでつかまり、上にあるレバーを倒して水門を開放。そして箱と一緒に水門の中へ。ここで、先ほど垂らした鎖の真下に箱を移動させよう。

iii. 見た目の感じでも、鎖につかまることができる。鎖を登ると台車がある。

iv. 歯車の棒には、垂直ジャンプよりも前ジャンプのほうがつかまりやすい。

v. パイプを登りきったところから、後ろにある鎖へジャンプ。ジャンプボタンを押すだけで飛び移れる。

歯車を噛み合わせて仕掛けを渡る

鎖を登ると、小さな歯車のついた台車があるので、この台車を押して大きな歯車と噛み合わせる。すると左下にある棒の付いた歯車が回り出す。その棒につかまると、歯車の上へ行けるようになるのだ。次に崖の方にあるパイプを伝って奥へ進み、塔のようになっている場所の縦状のパイプを登る。ここからジャンプをして、背面にある鎖へと飛び移ろう。

歯車

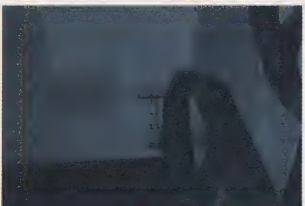
i. 最初につかんだ歯車と同様、棒をつかんで上の足場へ。ここは足場が狭いので、垂直ジャンプでつかまろう。

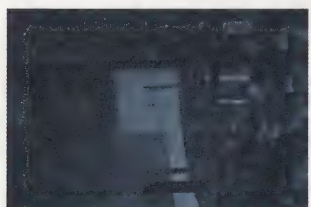
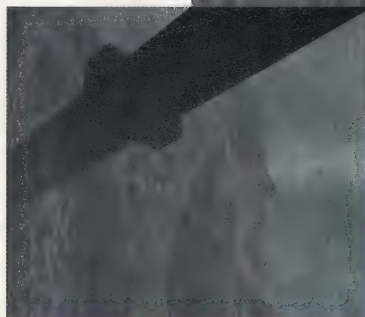
ii. タイミングよくへこんでいる部分につかまるようにジャンプ。

iii. 失敗して落ちたら、ハシゴで歯車の上へ。はじめからこのやり方でも問題はない。

i

ii

iii

56 歯車の上に乗って さらに奥へと進む

2本の鎖を渡ったら、再び歯車の棒につかまり、その上にある足場へと移動。今度はここから横に回転する歯車に飛び乗る。この横に回転する歯車の尖っている部分は登れないようになっているので、タイミング良くへこんでいる部分に飛び移ろう。もし失敗して下に落ちても左奥にハシゴがあるので、ハシゴを登ってジャンプすれば、歯車の上に乗ることができるのだ。2つの歯車を渡ったら、今度は縦に回転する歯車を渡って外へ。

i 崖のフチに捕まるか登るかで、左へと進む。落ちてしまうような仕掛けはないので、どんどん進めるはず。

ii. パイプは、イコが囚われていた祭壇のある島へと続いている。この上が古い橋(P.021)だ。

i

ii

崖を伝ってパイプへと向かう

洞窟を出ると断崖絶壁。ここではわずかな足場を伝って左へ進むとよい。するとパイプの上に出るので、今度はそのパイプ沿いに奥へと向かおう。

昇降機

i. 鎖を降りて、中央の塔へ飛び移る。1度反動をつければ大丈夫だ。

ii. 台車を引っ張り、下の足場から鎖につかまる。

iii. 鎖から、今度は下段の足場へ。この段階では中央の塔へ飛び移ることはできない。

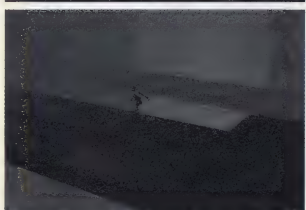
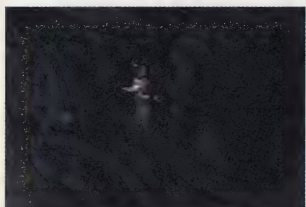
iv. ハシゴを少し降りてジャンプすると、背面にある塔の足場へ降りることができる。

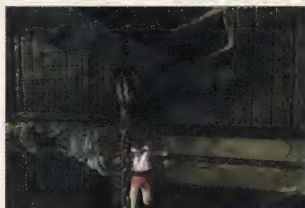
i

ii

iii

iv

58

中央の塔と外壁の足場を渡り、下へ下へと降りる

パイプの行き止まりに鎖があるので、この鎖を降りて中央の塔へ飛び渡り、右側の足場から外周の足場へ。次に左へ向かい、崩れた足場を2度ほど飛び越えて進むと、レールの上に鎖の付いた台車がある。ここでは台車を外壁側に引っ張り、下の鎖に向けてジャンプしてつかまろう。そして台車に付いた鎖から、今いる足場よりもさらに下の外壁の足場へと飛び降り、さらに左へと進む。すると壊れたハシゴがあるので、それにつかまって背面ジャンプ、中央の塔へと飛び移る。塔にはハシゴがあるので、そのハシゴで一番下の足場まで降りていくことができる。

船着場

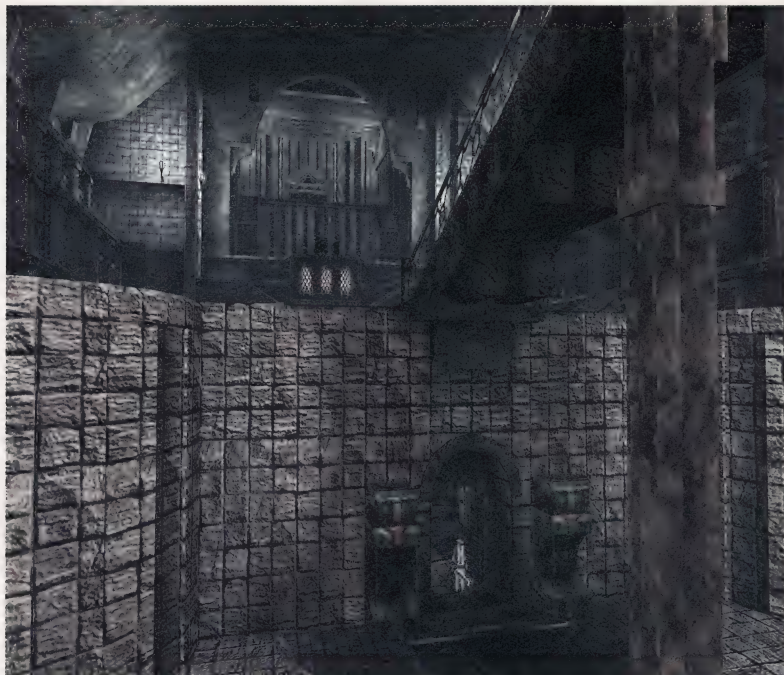
object
魔法の剣×1

59

崖の上から魔法の剣を入手する

昇降機からみて、石像とは反対側にある入り口を通ると船着場に出る。ここでは崖沿いに進んだ先にある小さな祭壇から、魔法の剣を取ることが目的。魔法の剣を入手すれば、昇降機のところにある石像を動かすことができるのだ。石像の奥は巨大なエレベーターになっているので、レバーで作動させて上へと向かおう。

i. 怪しい光りを放つ魔法の剣。オープニングで司祭が使っていたものだ。

祭壇

i　変わり果てた姿のヨルダを取り囲むように角の生えた影達が……。イコのようにここに連れてこられたイケニエの子供達か。

ii. 1体倒すごとにカプセルが1つずつ光る。すべて倒すまで剣を振り続けよう。影の着地にタイミングを合わせると倒しやすい。この場面では、影から攻撃してくることはない。

影を倒し続ける

物語冒頭にイコがカプセルに閉じ込められていた祭壇へ戻って来ることができた。しかしその奥には、石のように固まったヨルダと無数の影が……。近寄ると影が動き出すので、魔法の剣で倒していこう。1体倒していくごとに、壁に並んでいるカプセルが1つずつ光るので、すべてのカプセルを光らせるまで倒し続けるのだ。すべて終わると、ヨルダのいる後ろの階段が下がって、その奥の石像へと行けるようになる。

i

ii

女王の部屋

61 魔法の剣で女王を倒す

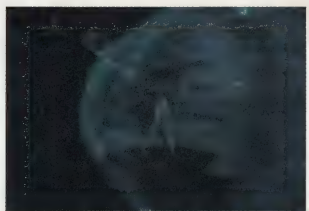
エレベーターを出ると女王の部屋に到着。この部屋の奥にある玉座に進み、そこから戻ろうとすると、女王が現れる。女王との闘いになったら、まず先に魔法の剣を取ろう。剣を持っていれば、女王の出す「闇の波動」から身を守ることができるのだ。女王に近づいて剣で斬りつけると剣が弾き飛ばされるので、再び剣を取るまで、今度は左右に1体づつある石像の後ろに隠れていよう。石像に隠れていれば、やはり女王の「闇の波動」から身を守ることができるのだ。さらに石像は動かすこともできるので、剣を取りやすい位置まで安全に移動することもできる。

斬りつける動作を計4回繰り返すと、女王の周囲にある障壁が解けるが、剣ははるか後方に飛ばされてしまう。この時、右の石像をギリギリ後ろまで移動させて、「闇の波動」が来たのと同時に走り、急いで剣を取りにいくとよい。

i 「闇の波動」は魔法の剣を持っていれば防ぐことができる。女王に近づいて斬りつけよう。

ii. 剣の飛ばされる場所は毎回決まっている。下画像にある番号が、飛ばされる場所の順番になっている。

i

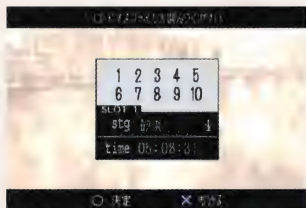
ii

砂浜

62

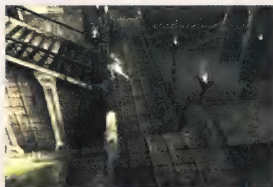
砂浜での再会

ヨルダに助けられ、砂浜に漂着したイコ。果てしなく続くような砂浜を奥へと進んでいくと……。

i. 砂浜をひたすら走っていく。すると波打ち際に誰かが……。

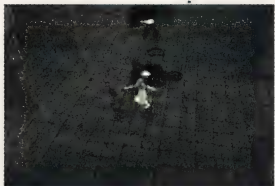
2周目について

砂浜のエンディングシーンが終わるとデータセーブする画面に。このデータをロードすると2周目をプレイすることができるのだ。2周目ではオプションに下に紹介する2つの新項目が追加されているので注目。また、オプションの他にも1周目と異なる内容が存在する。

2人プレイ可能

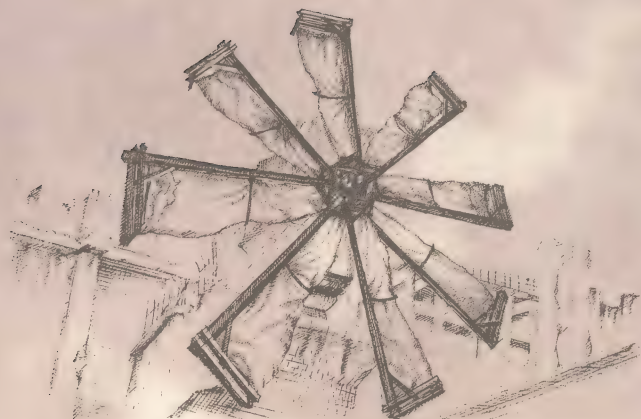
2人モードにすると、ヨルダをプレイヤー2用のコントローラーで操作することができる。ヨルダはハシゴを使えるのが特徴。ただし、イコがいないと大きな穴を飛び越えることができない。なお、イコが手をつなぐことで、通常のモードに戻ることができる。

グラフィックエフェクト

プレイ中の画面にエンディングシーンのようなレトロ映画調のノイズを重ねることができる。最高レベルの「4」に設定すると、まるで記録映画を見ているような雰囲気に。

文字がすべて日本語に

ヨルダや女王が喋る時に使われていた魔法文字がすべて日本語になり、何を話しているのかがわかるようになる。これはオプションで設定する必要がなく、2周目の場合に自動的に行われる。

影のアルゴリズムと体力の変化

すべての影の動きが手ごわくなり、体力も約1.5倍にパワーアップ。放っておくと、すぐにヨルダを連れ去られてしまうので注意。

作り手の章

The making of ICO

まるでインディペンデント映画のような作風の「ICO」。独自の世界観を創りあげた開発スタッフが考えていたことをインタビューとアンケート形式で探ってみた。

当初はPSoneでの発売を考えていました(上田)

――「ICO」のネーミングの由来は?

上田○よく聞かれるんですが「アイコン(ICON)」という語句からです。偶像や肖像と言う意味なんですが。響きで最後の「ン」を取って「イコ(ICO)」にすることにしました。

海道○当初「イコ」はゲームのタイトル名で、主人公の名前はないままでいこうと思っていたんです。名前をつけてしまうと、一キャラクターになってしまいますから。ただ、先に発売される予定だった北米では、主人公に名前がないというのは過去に例がないと言うことで……向こうの人にとっては考えられないと(笑)。それで解答を先延ばしにしていたら、いつのまにか向こうのゲームニュースWEBサイトで主人公が「イコ」と呼ばれるようになってたんです。もうその時点ではその名前で定着しているようだったし、まぁいいかと。

――企画はいつ頃からスタートされたんですか?

上田○4年ほど前です。当初はPS(現在のPSone)で発売する予定でした。開発当初は3〜4人でスタートしたんですが、最終的には20人ほどの制作チームになってしまいましたね。

――PS2に移行して変わったところは?

上田○基本的なコンセプトはほとんど変わっていません。ビジュアルが綺麗になったとか、テクスチャが細かくなったとかかな。敵のデザインやゲームオーバーの条件なんかも変わってませんね。

杉山○そういえばPSoneのときにはライフゲージがありましたね。

上田○一瞬だけ(笑)。PSoneで制作していた段階でかなりのところまで出来ていて、個人的にはPSoneでも発売できると思っていたんですが、聞けば不具合もいくつかあったようでした。その解決策をどうしようかと話し合っていた時にちょうどPS2の話が出て。じゃあ、そっちのほうが良いんじゃないかという流れでしたね。

海道○ゲーム的観点からみるとPSoneでも十分だったんですが、ビジュアル的な観点からみるとPS2で表現力がより広がったと言えると思います。

――マップ構成にも変わりはなかったんでしょうか?

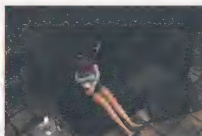
海道○PSoneで制作していた時もマップ自体はちゃんと繋がってました。

沼田○プランナーが1ステージずつマップ構成を考えて、それをこちらでゲームの流れにあわせながら配置していくというのが作業の流れでした。まずステージの元となる簡単な箱を作って、それがステージデザイナーに切り割りして渡され、ドンドン肉付けされていくという感じで。ただ、制作も後半になっていくと徐々につじつまが合わなくなっていって大変でした。マスターアップ寸前に以前はなかった岩が突然出現したりして「なんでここに石のでっぱりが出てるんだ!?」という感じで(笑)。

企画START
▼
デモムービー

i

ii

iii

ディレクター
上田文人
Fumito Ueda

プランナー
細野淳一
Junichi Hosono

上田○2回ぐらい改築したんだよね。全部バラして、もう1度組みなおして。ズレたところを直したり。

沼田○例えばどこかのステージの窓の位置を少し変えただけで、他のステージから見えるその窓の位置を直さなくてなならないんですよ。そうした小さな手直しが全ステージに及ぶので、時間がないときは辛かったですね。

動きのつながりを一番大切に考えていました(福山)

海道○（企画立ち上げ時のムービーを見ながら）こういう感じのゲームが作りたいということで、上田がCGムービーを制作したんですよ。

上田○最初は少年ではなくヒロイン（※1）に帽子と角が付いていました（写真ii）。城の外の世界も舞台になっていて、城から逃げた先にも展開があるという感じで。

海道○少年の頭に付いている角を下向きにしてたら、E3（※2）の時にポニーテールに見えたらしくて、どうして主人公は女の子なんだ？ と聞かれたこともありました。

上田○角を上げたらジャミロクワイになっちゃうと言ってましたけど（笑）。当時の名残で言えば、制作当初はヒロインの体に刺青というか紋章が描かれてまして（写真iv）、その紋章を気にするモーションが、現状のゲーム中でヒロインが見せる、肘を見る動きに反映されてますね。それと登場する敵は、影ではなく、死刑執行人のような生身の生き物でした。現状のように影がヒロインをかついで穴に引き込むのではなく、無理やり手を引っ張ってゲームオーバーポイントまで連れてゆくという。

——プログラムで苦労された点は？

細野○PS2に移行して全体のクオリティーが上がった分、PSoneで隠れていたアラの部分が目立ってきたもので……そのあたりを少ないメモリーの中でどうフォローするかが課題でした。ある程度PSoneで雛型が出来ていたので一から作り直すかどうか悩みましたね。結局ほとんど作り直しましたけど。PSoneではイメージで表現していた部分を（PS2になって）ありのまま表現できるかぎりを表現するということになったので、きっちりと計算する必然性が出てきたんですよ。

海道○例えばマップで階段になっているところは、PSoneの時は坂道として作っていました。坂の上ならキャラクターがスルスルと移動していてもPSoneでは階段を登っているように見えるんですが、PS2ではキチンと階段として表現されているのでそうもいかない。主人公の歩きもその階段に合わせて位置を計算して、ちゃんと地に足を付けてあげなくてはならないわけです。そういった細かい部分の作り込みが、PS2ではモロに表面に出てくるので、いかに自然にキャラクターを動かせるかに苦心しました。

洞谷○細野が言ったようにPSoneで組み上げていたプログラムの中身をみると、非常に動かしづらい状態になってましたから。そこまで完成に近かったものを、PS2で一から作り直すと言うのは本当に大変でした。

——キャラクターのモーションやAIに関しては？

上田○基本的な開発チームの取り組み方は変わりませんでしたが、プログラム同様、最終的には全部PS2バージョンとしてあらためて起こし直しました。

海道○モーションのベースとなっている仕組み自体は単純なんですが、それだけだと機械的な動きになるので、いかに人間らしい動きをさせるかに重点をおいて進めてましたね。

細野○AIに関しては他のスタッフの要求が非常に高かったので、それに応えるだけで精一杯でした。キャラクターアニメーションとの絡みもありましたし。

福山○本当はもっと動かしたかったんですけど（笑）。動きと動きのつながりを一番大切に考えていました。特にヒロインはAIの動きによっては可愛く見えたり見えなかったり……。プログラマーの方への注文が多い部分でしたね。ヒロインが鳥に興味を持ったりするモーションで、その振り向き方というか、首を傾ける角度とかを、最後の最後に、首をあと10度前へ倒して下さい！ とか（笑）。かなり無理を言わせていただきました。

※1 開発チームでは主人公「イコ」は「少年」、女の子「ヨルダ」は「ヒロイン」と呼んでいるとのこと。
※2 アメリカで毎年開かれている、ゲームを含めた電子機器関連の出展イベント。正式名称：Electronic Entertainment Expo。

iv

i.企画の立ち上げ時、プレゼンテーション用に作られたムービーのタイトル画面。
ii.この時点ではヒロインに角が生えている。イコの原型となる少年もかなり幼い雰囲気だ。
iii.当時から光と影の描写にこだわりを持って制作されているのがわかる。
iv.ヒロインの腕の模様に注目。ヒロインの肘を見る仕草はこの設定が名残になっている。

キャラクターアニメーション
福山敦子
Atsuko Fukuyama

ステージ制作
沼田和博
Kazuhiro Numata

PSone時代

i

ii

iii

杉山○彼女からのリクエストはいつもグレードが高くて、ホントに。これってプログラムで何となるの？　みたいな、根本的な部分から聞かれるんです。

上田○でも、そういった細かいこだわりがデカイんですよ。実際、振り向く首の動きが10度違うだけで、綺麗な人が突然不細工に見えたりしますよね。振り向く動きの速度の兼ね合いもありますけど。

海道○当然、基本的なキャラクターアニメーションがあって、そうしたパターンをどこでどう使うかによって、いろいろと表現のニュアンスを変えていくわけです。手をつなぐ部分で言えば、不自然じゃないようにまず手と手を重ねてみて、その後に一連の動きがぎこちなく見えないように組み上げていくと。

上田○そうしたこだわりは全編に満ちていますね。根底に、開発チームみんなでこのゲームを良くしよう、良くしようという意識があったんだと思います。

30フレームは ベストの選択だったと思います(海道)

――砂浜のエンディングは印象に残りますね。

上田○エンディングのイメージは企画スタートの時からありました。開発チームの中には、最終的に少年は助からないほうがいいんじゃないかと言う人もいましたけど。映画ならそういう結末でもいいかもしれませんが、あくまでこれはゲームなんで、ハッピーエンドにしたかったんです。

――動きの滑らかさはホントに心地よいですね。

杉山○モーションの話を引き続きさせてもらうと、最初はこのゲーム、60フレーム（※3）で動いていたんです。僕自身がそれまでアーケードゲームの制作を担当してきてましたから、60フレームが当たり前だと思っていました。ところが上田をはじめとしたデザイナーの人達は30フレームのほうが良いと。

上田○僕はCGの世界でやってますから、基本的に30フレームのほうがしっくり来るんですよ。

洞谷○でも、結果的に30フレームのほうが「ICO」には合ってましたよね。

杉山○僕も今では30フレームでやらせてもらって良かったと思ってます。

沼田○おかげでビジュアル的に柔らかい独特の雰囲気も出て、メモリをエフェクトやポリゴンにまわせるようになって、デザイナーとしてはいいことづくめって感じでしたね。

上田○このゲームは、女の子と手をつないだりするでしょう。それが60フレームだと何だか生々しかったんですよ。

海道○60フレームだと画面で見たときにシャープすぎて、いかにも今風のゲームという感じだったんです。ちょっとこの作品には違和感があったので、30フレームはベストの選択だったと思ってます。

細野○30フレームでいろいろ表現できるようになったのはいいんですが、ある日、敵が飛んだのを見て凄いびっくりした（一同笑）。敵が飛ぶって話を聞いてなかったから、ある日出社したら、飛んでいてて「うわーこれはどういうことだー!?」と（笑）。

――そうやって突然入った要素と言うのも結構あるんでしょうか？

細野○後期にブチ込んだものもかなりかなりありますね。敵が飛ぶことになったのもそうですし、ヒロインがヒントを出すことにしたのも、ほぼ最終段階になってからでした。先行して発売された海外版（※4）ではこのヒントが入ってないんです。

洞谷○海外版の話で言えば、2周目のオマケ要素なんかもありませんよね。スイカとか（笑）。

細野○滝のところの水車もないんです。海外版では、水路の反対側に泳いで渡って、ハシゴを登って水門を閉じるようになっているんですよ。

※3　1秒間に動くポリゴンデータのフレーム数のこと。「GT3」「バーチャファイター4」などの最近のポリゴンゲームはほとんど60フレーム／秒で動いている。

※4　E3の後に北米で発売されたバージョン。パッケージはマッチョでアメリカーンな雰囲気。

システムプログラム
洞谷仁谷
Jinji Horagai

プログラム
杉山 一
Hajime sugiyama

iv

i.滝が流れるステージも綺麗なグラフィックで表現されている。
ii.手をつなぐアクションは変わらず。ヒロインのグラフィックは何度か変更が加えられた。
iii.少年が見せるアクションも当時からバリエーション豊か。
iv.PSoneバージョンでは、機銃を操作するシーンも。
スコープを覗けば画面が切り替わるシステムだった。

海道○夜中に1人でいたときに突然女の人の声が聞こえてきてビックリしたことがあったなぁ。つけっぱなしのモニターの中でヒロインがヒントを出してただけだったんですが……(笑)。

杉山○オフィシャルの掲示板(http://www.scej.jp/cgi-bin/bbs/ico/bbs.cgi)なんかを見ていると、いろんなふうに聞こえてるみたいですね。「イルック」とか、「イノック」とか。

福山○あんまり「こう言ってる」とハッキリ決めないほうがいいかな？　想像してもらったほうが楽しいかもしれませんね。

心の中に「トラウマ」として残ってほしい(上田)

——発売されてしばらくたちますが(インタビュー収録は2001年12月末)、ユーザーからの反応はどんな感じでしょうか？

上田○かなり説明不足の部分もあるゲームだけに、そのあたりで何か言われるかなと思ってたんですが、大多数の人が「これで良かった」と受け止めてくれているのは嬉しいと言うか、意外でした。

福山○発売日に、ドキドキしてネットの掲示板で情報を集めてました。良い評価をしてくれてる人の感想を見ると「やって良かったな」と本当に思います。

——印象として女性ユーザーも多そうなんですが？

上田○いつもはゲームをしないような主婦の方にもやってもらっているみたいですね。

福山○女の人がやると(ヒロインの動きに)けっこうイライラするのかなと思ってたんですけど(笑)。ハシゴをゆっくり昇り降りしたり、なかなかソファーに座ってくれなかったり……そういう部分が女性から見ると嫌味に感じられたりするんじゃないかなって。でも、そういうところもヒロインの性格の一部として見てもらっているみたいで、なんだか嬉しかったです。

上田○あのヒロインの動きは、女性の感性ならではって感じですよね。

杉山○なんか1人でやってたよね、棚を昇り降りしたりして(笑)。

福山○ヒロインが少年に引っ張られる動作は、何度もチェックしました。でも、彼女の腕を引っ張って走っていると痛そうに見えるので歩いちゃうって意見が多かったので、反省してます。個人的には走ってるほうが爽快感があっていいかなと思っていたんですけど。

——先ほど話に出た海外版の評判はどうでした？

海道○新しいことにチャレンジしているという姿勢が、向こうではより賞賛されているみたいですね。ユーザーもマニアックと言うかアツイ感じの人が多いみたいで、サイトでのレビューなんかも長文で。圧倒されるぐらいでした。

——続編は考えてられるんですか？

上田○うーん、続編はどうでしょうね。ユーザーからの要望が強ければ。この開発スタッフで新しいタイトルは既に動きだしてますよ。

——最後に、プレイヤーへのメッセージを是非。

上田○産みの親としては、作品を手放さないで、ずっと持っていてほしいという気持ちです。気が向いた時に引っ張り出して遊んでもらえれば。何と言うか、消費はしてほしくない、クリアしてそれだけで終ってほしくはないですね。それと、小学生くらいの年代の子たちの心の中に「傷」というか、いい意味での「トラウマ」として残ってくれればいいなと思っています。

プロデューサー
海道賢二
Kenji Kaido

Staff Enquete

1.影響を受けた作品
2.親しい友人に「ICOってどんなゲーム?」と聞かれたら?
3.ゲーム中の好きなシーン

上田文人
ディレクター&ゲームデザイン

1.影響を受けたかどうかわかりませんが、好きなのはマスを意識してても尖がってる作品。尖がってるだけじゃない作品が好きです。
2.味噌汁のようなゲーム。しかも関西風。いろんな意味で直球な企画だと思います。ホントはもうちょっと自由度上げたかったけども(ボソッ)
3.(制作が終わってまだ時間が経ってないので)まだ客観視できずアラばかり目に付いてしまいますが、敢えて言うなら、古い橋を渡った部屋。ICOの制作はあの部屋からはじまったので。
あと、実際のゲーム中には出てきませんが、夜空のテストステージのスナップショット。写真i

細野淳一
プランナー

1.う〜ん、自分じゃよくわからないですが、藤子不二雄とかですかね〜。
2.う〜ん、親しい友達なら「つべこべ言わずに買え!」と言いたいですが……まあ「ゲームっぽいゲーム」とかですかね。
3.ゲーム中のステージではないですが、このショットがお気に入りです。写真ii

桑原慶
プランナー

1.おそらく小学校(低学年)のときに無作為に読んでしまい刷り込まれた漫画たち。(のらくろ、野球狂の詩、アストロ球団、サバイバル、AKIRA、仮面ライダー)
2.新宿駅構内のような雑踏から抜け出すために、方向音痴の彼女の手を何も言わずにぐって引いて歩いたとき、「あ、『ICO』っぽいな。」って思った。って説明するかも。
3. 船着場。とてもきれいな場所だと思うので。写真iii

河野力
プランナー&ステージ制作管理

1.タイトル忘れたけど小さい頃呼んだ本。ジュラシックパーク。ディズニーランド&シー。
2.少年と女の子がソファに座るゲーム
3.宙吊り牢屋のある所。風車。

福山敦子
キャラクターアニメーション

1.TV『世界名作劇場』シリーズ。ユーリ・ノルシュテイン監督作品「霧につつまれたハリネズミ」。
2.毎回ICOの説明に困ってます。過度な期待を持たすような説明は避けたいし、かといって全く期待されないのも寂しかったり。無難に「少年と少女が城を脱出するアクション・アドベンチャー」と伝えてます。
3.写真iv

安部健
キャラクターアニメーション・キャラクターの基本スケルトン作成

1.ドラゴンボール。アキラほか。
2.手つなぐやつ。
3.写真v

沼田和博
ステージ制作

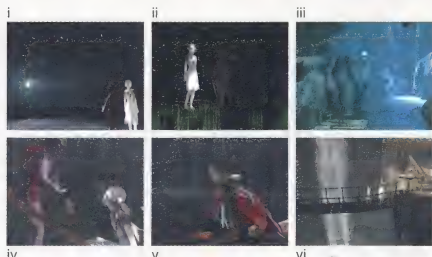
1.どんな作品にも(良くも悪くも)感動するのですが、創作性に影響を受けることはほとんど無いですね。ただ、ICOの制作に関して大きく影響を受けているのは、上田氏制作の「ICOプレゼンムービー」であることは間違いないです。最初観たときの衝撃は忘れられません。
2.言葉で表現するの難しいから買ってプレイして!(笑)
3.滝の出口でぶら下がると、水しぶきをあげながらも一生懸命しがみつく少年の姿。

大村菜々子
ステージ制作

1.いろいろあるんだと思いますが、昔読んだ児童向けファンタジーとか。
2.1人でひっそりやるゲーム
3.鳥のいる草地のステージでうろうろしている場面。終盤の雨の降ってる崖際のステージ。中ボス戦が始まるところ。

上野力
ステージ制作

1.作品と言われるものに限らず今まで見たもの聞いたもの全部。
2.「やらな分からん!」。そして、ICOをやるためだけにPS2を買っても決して損はしない事を付け加えます。
3. ゲーム中に絶景ポイントはたくさんあります。それとは別に一番好きなシーンは、最後に崩れる洞窟の中で少年を乗せた船をヒロインが送り出すところです。

i ii iii iv v vi

下沖光浩
ステージ制作

1.藤子F不二雄の作品。
2.懐かしいのに新しいゲーム。
3.正門での別れのシーン。

阿部克彦
ステージ制作

1.NHK教育「できるかな」。
2.ひと味違うゲーム。
3.ソファに座って、しばらくすると眠ってしまうところ。

福井智加
キャラクターデザイン&モデリング

1.映画「レジェンド」。
2.ゲームってこういうの。
3. ソファで居眠りの2人。

洞谷仁治
システムプログラム

1.僕はすぐ人に影響されちゃうので、色々あって困ります。ICOを制作中は花輪和一さんにはまってました。
2.ICOを遊んで貰った方から、よくこのゲームは○○に似てると言われます。この○○の部分が、人それぞれジャンルすら違っていて、参考になるし楽しい部分ではあるんですけど、逆に説明に困りますね。やっぱりとにかく一度遊んでみて下さい としか言えないっす!
3. 未回答

大森正太郎
キャラクターアクション、カメラ

1.ゼルダの伝説 時のオカリナ
2.NPCと一緒に行動する3Dアクションゲーム。
3.写真vi

杉山一
プログラマ(モーションシステム・ビジュアルプログラムなど)

1.ICOに関して言えば、TVの世界遺産や、最近夜中に流れている環境映像など。プログラマとしてはザナドゥ、イース、ソーサリアンなど昔のファルコムのゲームに当時かなり影響を受けました。
2. お姫様救出劇とパズルの融合、かな?
3. 未回答

関拓也
基本描画部分、描画エフェクトの一部、オブジェクトアニメーション部分。

1.特にないです、だいたい創作性がないし。
2.なりきりアドベンチャー。
3.ソファでイコとヨルダが休んでいるところ。クイーン戦前のイコの横顔。

伊藤俊弘
プログラム

1.未回答
2.未回答
3.未回答

海道賢仁
プロデューサー&
プロダクトマネージメント

1.一応、見るもの聴くものすべてかな。ですが、くだらないものも多いです。宇宙戦艦ヤマト(TV)の毎回最後のナレとか、子供の頃に見たリポビタンDのCMとか。。
2.特上の吟醸酒みたいな味わいのゲーム
3.高いところから飛び降りる全般。風車の上から池や、洞窟で滝壺へダイブなど。

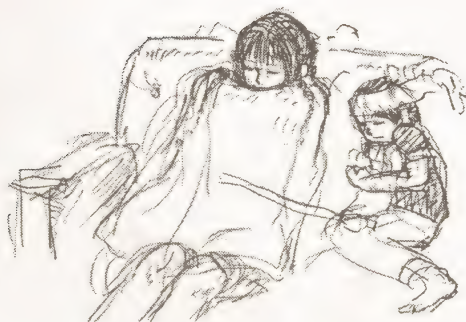
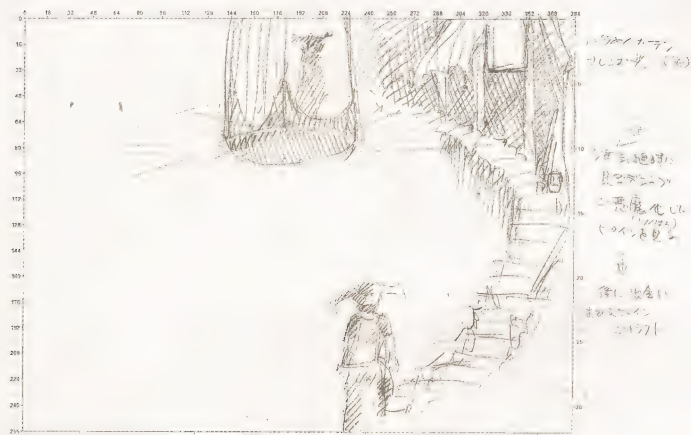
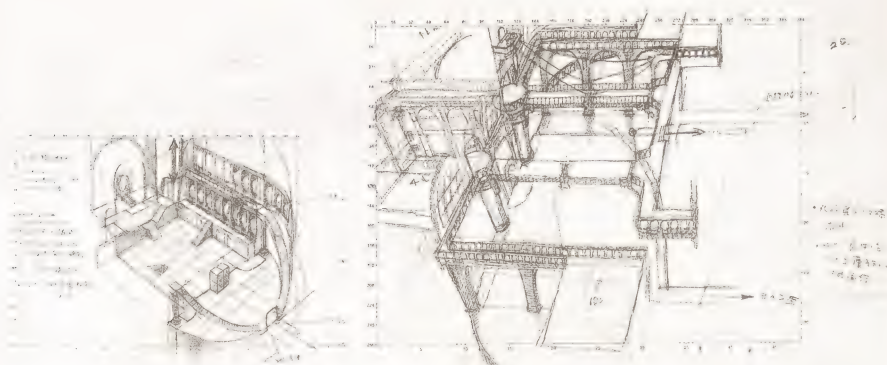
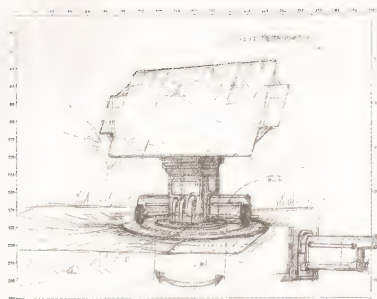
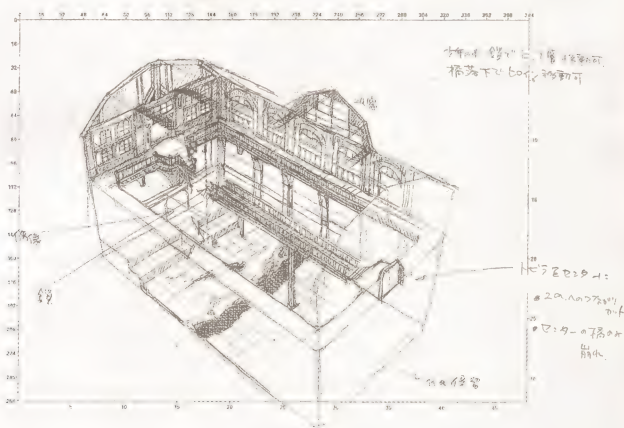



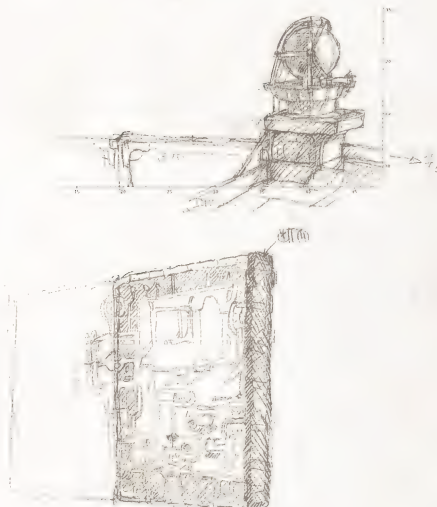
Image work of ICO

イコを形作った、無数の手書きの設定画。
制作者のイメージの中にあるイコの世界は、こうして伝えられていった。

Encounter
出会いのシーン

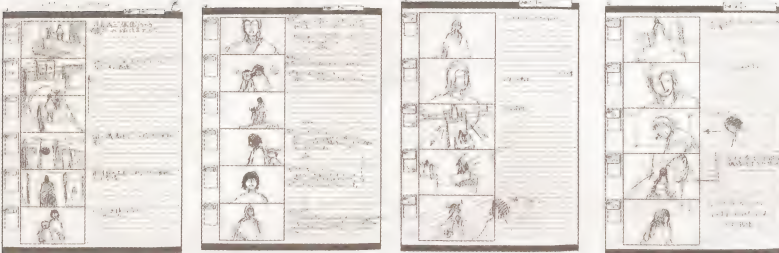
イコが物語の冒頭で見る、デジャブ(夢)のイメージ。螺旋階段の中央に釣り下げられた檻は、捕らわれた鳥を連想させる。

Rooms
部屋のイメージと構造

部屋の雰囲気や構造などは、設定の段階ですでに出来上がっていたようだ。祭壇の部屋は、このラフでは小さかったのか「あと2倍ほど広く」と指示が書かれている。

Gate
門

城の正面にある巨大な門。当初は、完成版よりも機械的でオーバーテクノロジーを組み込んだイメージになっており、神秘的な雰囲気は薄い。

Opening
オープニング

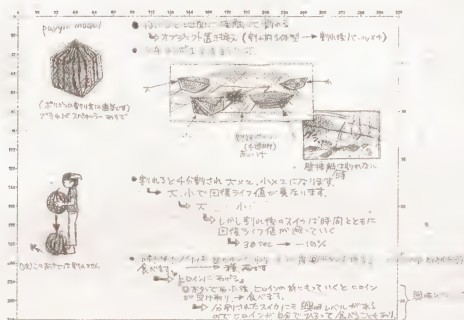
イコがイケニエとして神官達に城へと連れて行かれるシーンコンテ。カット割りや構図はほぼ本編と同様である。制作者のイメージが具体的に描かれている。

Yolda
ヨルダを助ける

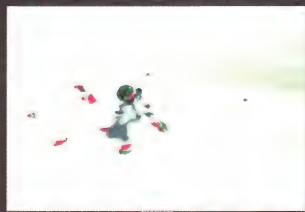
ヨルダを檻から助け出すシーンコンテ。この段階では、未だイコの角は下を向いた状態になっている。

Queen
女王

女王と出会うシーンは、当初は東西にある偶像階段と闘技場にも用意されていた。本編では、女王が現れるのは門と女王の間の2カ所に絞られたわけだが、結果としてストーリーの説明臭さがなくなって良かったとプロデューサーのコメント。

Watermelon
スイカ

右ページで紹介しているオマケアイテムのスイカは、当初は投げつけて武器として使ったり、割って食べたりする体力回復アイテムとしての一アイデアだった。しかし、実際使われることはなく、こうして最後の最後にお楽しみとして追加されたという訳だ。

Bonus Scene

ゲームの2周目をクリアすると面白いシーンを見ることができる。2周目のラストの海岸で、船から少し離れた崖の下に、なんとスイカ畑ができているのだ。このスイカを持ってヨルダの所へ行くと、あるシーンが追加される。

崖沿いの岩の陰にスイカがたくさん置いてある。このスイカは、爆弾や樽のように持ち歩くことが可能。海に投げると、ビーチボールのように浮くが、投げると粉々になってしまう。木の棒があれば、スイカ割りができそうだが……。

ヨルダのもとへ

重いのを我慢してヨルダの倒れている場所まで持って行くと……。

ボーナスアイテム

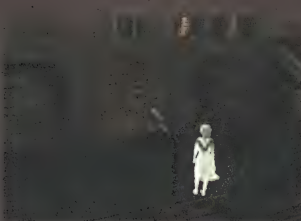
Bonus Item

プレイ中に使用できる武器は木の棒と剣だけではなく、他に2つ隠されている。それがメイスと光線サーベルだ。入手方法はどちらも同じで、メイスは1周目に、光線サーベルは2周目に手に入れることができる。それぞれ威力は強力で、影も軽くなぎ払うことができるのだ。

メイスと光線サーベル

1

水門へ

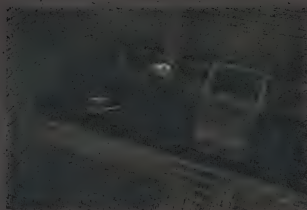
滝の先にある水門まで来る。それまでは武器を入手することはできない。なお、水門の仕掛けを先にクリアしていても、武器の入手に問題はない。

2

隠し扉を開く

室内にある段差の壁の中央部分だけ色が違うので、そこを○ボタンを押しながらスティックを倒し、押すか引く。すると壁が回転し、その先に隠された部屋が姿を現す。

木から玉を落とす

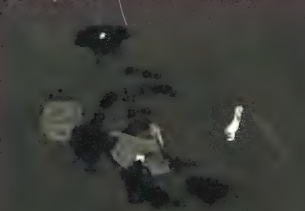
水車の横の広場へ出て、壁のレバーの近くにある木を木の棒か剣で叩く。するとその木の上からボールが落ちてくる。このボールを持って、ピストンが作動している室内へ戻るのだ。

3

4
隠し部屋で玉を入れる

この部屋には、偶像階段にあった円形の台座と同じものがある。そこにヨルダと2人で乗ると、目の前に筒状の石碑が出現するので、その穴へ先ほどのボールを投げ込めばよい。台座に乗る前に、事前にボールを穴の出現位置に置いておいても大丈夫だ。

5
武器入手

上手く筒にボールが入ると、部屋の小窓から武器が飛んできて床に落ちる。あとはそれを拾えばいいだけだ。影に向かって思いきり振りまわすと、気分爽快……！

メイス　1周目

2周目

光線サーベル

サーベルは、ヨルダを手をつないでいると何倍にも伸びる。この状態なら、近寄る前に影を消し去ることもできるのだ。

データベース

Data Base

ここではゲーム中に登場するさまざまな影のHPデータをすべて掲載しておく。右ページのイコの攻撃力、武器のダメージ倍率データとあわせて参考にしてほしい。また、ヨルダがヒントを出してくれる条件などもすべて公開。

影の種類

通常敵1
1週目HP	100
2週目HP	150
飛行不可	

通常敵2
1週目HP	200
2週目HP	300
飛行不可	

通常敵3
1週目HP	200
2週目HP	300
飛行不可	

通常敵4
1週目HP	200
2週目HP	300
飛行不可	

通常敵5
1週目HP	200
2週目HP	300
飛行不可	

通常敵6
1週目HP	300
2週目HP	450
飛行不可	

飛び敵1
1週目HP	200
2週目HP	300
飛行可	

飛び敵2
1週目HP	200
2週目HP	300
飛行可	

飛び敵3
1週目HP	200
2週目HP	300
飛行可	

飛び敵4
1週目HP	200
2週目HP	300
飛行可	

飛び敵5
1週目HP	250
2週目HP	375
飛行可	

飛び連れ敵1
1週目HP	200
2週目HP	300
飛行連れ去り可	

飛び連れ敵2
1週目HP	300
2週目HP	450
飛行連れ去り可	

飛び連れ敵3
1週目HP	200
2週目HP	300
飛行連れ去り可	

飛び連れ敵4
1週目HP	200
2週目HP	300
飛行連れ去り可	

掃除人
1週目HP	100
2週目HP	150
飛行連れ去り可	

子供の影
1週目HP	100
2週目HP	150
飛行不可	

イコの攻撃力

体当たり

攻撃力	5
ダウン属性	アリ

攻撃1

攻撃力	20
ダウン属性	ナシ

攻撃2

攻撃力	20
ダウン属性	ナシ

攻撃3

攻撃力	20
ダウン属性	アリ

ジャンプ攻撃

攻撃力	20
ダウン属性	アリ

その他の攻撃

爆弾

攻撃力	600
ダウン属性	アリ

箱落とし

攻撃力	600
ダウン属性	アリ

アイテムヒット

攻撃力	10
ダウン属性	ナシ

武器のダメージ倍率

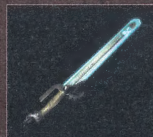
※素手での攻撃を1とする。

木の棒……×1.5

剣…………×4

女王の剣……×8

メイス………×8

光線サーベル‥×20

ヨルダのヒント発生場所と発生時間

No.	ステージ名	ヒロインが指差す場所	ヒントが発動する条件	ヒントが消滅する条件	ヒントが発動するまでの時間(分)
1	古い橋	ソファ	ー	少年が、ソファーに座った	0
2	水と階段	木箱	ー	木箱動かした	20
3	トロッコ	クレーンのスイッチ	ヒロイン、2つ目ソファの先の段差に近づいた	クレーン動かした	10
4	シャンデリア	シャンデリア	ー	シャンデリア落とした	10
5	正門	出入口	正門のたいまつ仕掛けをクリアした	バリケード破壊	5
6	跳ね橋	バリケード	正門のたいまつ仕掛けをクリアした	バリケード破壊	10
7	墓地	箱を置くくぼみ	ー	ドアが上下した	10
8	墓地	上にある箱	8のヒントが消滅	箱を落とした	5
9	暗い部屋	天井の鎖	ー	天井の鎖下ろした	20
10	風車	風車の羽根	ー	少年、風車の真下に行った	5
11	風車	風車脇のフチ	11のヒントが消滅	少年、一番上のフロアに行った	10
12	木漏れ日	通風孔	ヒロイン、地下通路入った	ヒロイン、上の広場に引き上げられた	10
13	石柱	鎖を出すスイッチ	ー	鎖出した	20
14	石柱	移動床のスイッチ	14のヒントが消滅	ヒロインを乗せて床を移動した	10
15	東の闘技場	剣で切れるロープ	閉じ込められる檻をクリア	ロープ切った	20
17	東の偶像階段	円柱状のスイッチ	ー	階段出た	10
18	東の反射鏡	斜面横のフチ	ー	フチ掴まった	10
16	東の闘技場	偶像ブロック	4dの橋を2つ下ろした	ブロック1個出した	10
19	跳ね橋	剣で切れるロープ	跳ね橋1下りている、ヒロイン位置	ロープ切った	10
20	水門	水門のハンドル	シャッター開けた	水門を閉めた	20
21	ゴンドラ	パイプ	ヒロイン、ゴンドラで下に降りた	パイプ登った	10
22	給水塔	給水塔	最初の通路開通	給水塔を破壊	10
23	給水塔	回転スイッチ	22のヒントが消滅	牢屋出した	10
25	西の偶像階段	円柱状のスイッチ	ー	階段出た	20
27	西の反射鏡	反射鏡	ー	反射鏡を回した	10
24	西の闘技場	反射鏡への出入口	紋章3つオープン	反射鏡を回した	1
26	西の偶像階段	反射鏡への出入口	紋章3つオープン	反射鏡を回した	1

ICO 公式ガイドブック

2002年2月15日　初版発行　　2004年9月30日　第9版発行

構成・執筆 ＝ 三須隆弘／作山栄次郎
本文デザイン ＝ rocka graphica（真々田稔）

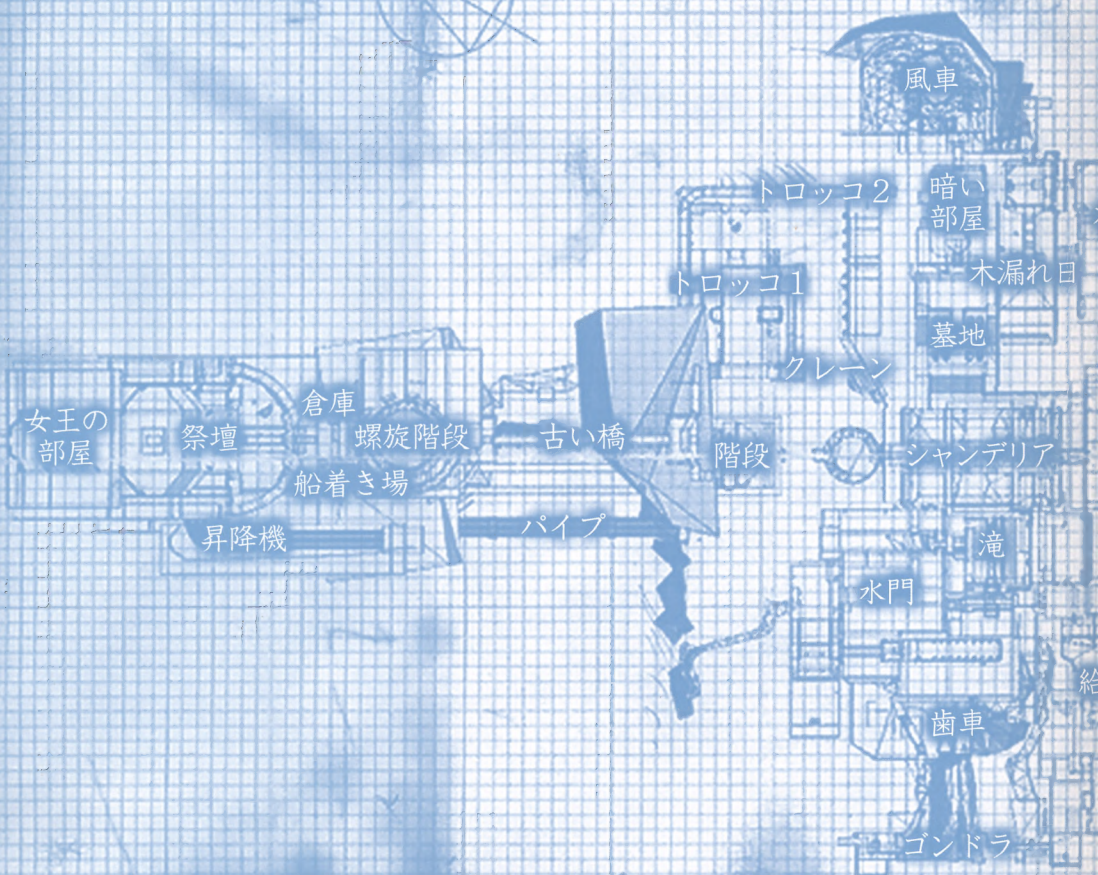
監修 ＝ 株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメント

制作協力 ＝ VACクリエイティブ

印刷・製本 ＝ 共立印刷株式会社

発行人 ＝ 稲葉俊夫
編集人 ＝ 前田　徹
副編集人 ＝ 山田真司
編集長 ＝ 北村州識
販売 ＝ 平山明徳／中嶋和史／佐藤公昭／夏井義枝
制作業務 ＝ 櫻井誠一
編集 ＝ ザ・プレイステーション編集部
エンタテインメント書籍編集部（高梓琢哉）

発行 ＝ ソフトバンク パブリッシング株式会社
〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号
販売 TEL 03-5549-1200
編集 TEL 03-5549-1164

ISBN4-7973-1882-1
Printed in Japan

SOFT BANK Publishing
ソフトバンク パブリッシング
風車
トロッコ2
暗い部屋
木漏れ日
トロッコ1
墓地
クレーン
倉庫
女王の部屋
祭壇
螺旋階段
古い橋
階段
シャンデリア
船着き場
パイプ
昇降機
滝
水門
歯車
ゴンドラ
ico